



**TATA RIAS PANGGUNG TOKOH *JASMINE* DALAM DONGENG
ALADIN DI PERGELARAN TATA RIAS *FAIRY TALES OF FANTASY***

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Ahli Madya D3 Program Studi Tata Rias dan Kecantikan



**Disusun Oleh :
Rina Widya Ningrum
NIM. 09519131025**

**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

LEMBAR PERSETUJUAN PROYEK AKHIR

Proyek akhir yang berjudul **TATA RIAS PANGGUNG TOKOH *JASMIEN***
DALAM DONGENG ALADIN DI PAGELARAN TATA RIAS *FAIRY*
TALES OF FANTASI ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, April 2012

Dosen Pembimbing



Asi Tritanti, S. Pd

NIP 19790526 200312 2002

PENGESAHAN

PROYEK AKHIR

TATA RIAS PANGGUNG TOKOH *JASMIEN* DALAM DONGENG ALADIN DI PERGELARAN *FAIRY TALES OF FANTASY*

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

RINA WIDYA NIGRUM
09519131025

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Proyek Akhir

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 20 April 2012

Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya D3

Program Studi Tata Rias Dan Kecantikan

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Asi Tritanti, S.Pd.	Ketua		20 - 06 - 2012
Afif Ghurub Bestari, S.Pd Penguji			20 - 06 - 2012
Yuswati M.Pd.	Sekretaris		20 - 06 - 2012

Yogyakarta, April 2012
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawahini, saya:

Nama : Rina Widyaningrum

Nim : 09519131025

Prodi : Tata Rias dan Kecantikan

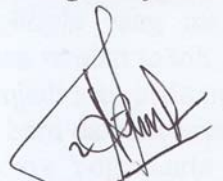
Jurusan : PTBB

Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, April 2012

Yang menyatakan,



Rina Widyaningrum

NIM 09519131025

TATA RIAS PANGGUNG TOKOH JASMIEN DALAM DONGENG ALADIN DI PERGELARAN TATA RIAS *FAIRY TALES OF FANTASI*

Oleh:

**Rina Widyaningrum
09519131025**

ABSTRAK

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk : 1) mendapatkan desain tata rias panggung pada tokoh *Jasmien* dalam pertunjukan tata rias *Fairy Tales Of Fantasi*, 2) mendapatkan desain penataan rambut pada tokoh *Jasmien* dalam pertunjukan tata rias *Fairy Tales Of Fantasi*, 3) mendapatkan desain rancangan kostum pada tokoh *Jasmien* dalam pertunjukan tata rias *Fairy Tales Of Fantasi*, 4) menampilkan tata rias panggung, penataan rambut dan kostum dalam pertunjukan tata rias *Fairy Tales Of Fantasi*.

Proses menampilkan tata rias wajah panggung tokoh *Jasmien* dalam Pertunjukan Tata Rias *Fairy Tales Of Fantasi* adalah sebagai berikut : 1) mengkaji konsep pertunjukan yang menceritakan kisah aladin, tata panggung, *lighting*, property dan tata musik untuk mendapatkan karakter tokoh *Jasmien*, 2) mengkaji kostum dari tokoh *Jasmien*, 3) mendisain rias wajah dan penataan rambut tokoh *Jasmien*, 4) merias dan mengaplikasikan penataan rambut tokoh *Jasmien* pada saat gladi bersih dan pelaksanaan Pagelaran *Fairy Tales Of Fantasi*.

Hasil rias wajah panggung pada tokoh *Jasmien* yang mempunyai sifat protagonist, lemah lembut, anggun dan baik hati dengan penggunaan warna hijau, merah dan emas. Warna hijau diaplikasikan pada kelopak mata yang melambangkan kesegaran, harapan, keabadian dan kepercayaan. Warna merah yang diaplikasikan pada bagian pangkal mata yang digunakan untuk menggambarkan kebahagiaan. Warna emas yang melambangkan kemewahan, kekayaan dan kesetiaan diaplikasikan pada *haighlight* yang mewakili tokoh karakter *Jasmien* sebagai seorang putri raja. Penataan rambut tokoh *Jasmien* yang menggunakan teknik kepang dan anyam di ikat menjadi satu pada puncak kepala. Terselenggaranya pertunjukan tokoh *Jasmien* yang baru dalam cerita Aladin pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasi* di Taman Budaya Yogyakarta *Concert Hall* pada tanggal 17 maret 2012 yang merupakan Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Kata Kunci : Rias Panggung, tokoh *Jasmien*, *Fairy Tales Of Fantasi*

PERSEMBAHAN



Sering rasa syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada makhluk-Nya, penulis persembahkan karya ini kepada:

Ayahanda dan Ibundaku tercinta, Terima kasih atas kasih sayang yang selalu engkau limpahkan. Serta Doa mu yang selalu mengiringi langkahku hingga aku mampu membahagikanmu.

Keluarga besar tercinta yang telah memberikan motivasi serta doa restunya Untuk kakak tercinta, Trimakasih atas semangat serta dukungan yang selalu kamu berikan untukku, terima kasih atas kesabaran dan perhatian, yang selalu kamu berikan dalam mengiringi setiap hari-hariku dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Teman-teman seperjuangan Q D3 Tata Rias & Kecantikan Angkatan 2009, trimakasih atas pertemanan yang terjalin selama ini

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila kamu
Sudah selesai dalam suatu urusan, laksanakanlah dengan sungguh-sungguh
urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu
berharap.

(QS. Al-Insyiroh 6-8)

Jadikanlah mimpi sebagai motivasi hidup. Dimana kelak mimpi-mimpi itu
dapat terwujud dengan dilandasi DUIT = Doa Usaha Ikhtiar Tawakal.

(Penulis)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga Proyek Akhir yang berjudul “Tata rias panggung tokoh *Jasmine* dalam dongeng aladin di pertunjukan tata rias *Fairy Tales Of Fantasi*” ini dapat terselesaikan dengan baik. Proyek akhir ditulis sebagai persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya D3 Program Studi Teknik Rias Dan Kecantikan.

Selama penyusunan Proyek Akhir ini, penulis banyak sekali mendapat bantuan, motivasi dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Rohmad Wahab, Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M. Eng. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Yuswati, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan dan Selaku Penguji Proyek Akhir Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Asi Tritanti, S.Pd. Selaku Pembimbing Proyek Akhir Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Afif Ghurub Bestari, S.Pd selaku penguji Proyek Akhir Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

7. Seluruh Dosen Prodi Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
8. Orang tua yang selalu memberikan dukungan dan teman-teman serta semua pihak yang telah mendukung terselesaikannya laporan ini.

Terselesainya Proyek Akhir ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu bagi yang berkenan membaca dan mempunyai pengetahuan yang lebih dari pada penulis diharapkan member kritik dan saran demi perbaikan laporan proyek akhir ini kedepannya.

Akhirnya penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak atas bantuan yang telah diberikan secara langsung maupun tidak langsung demi terselesaikannya karya ilmiah ini. Semoga proyek akhir ini member manfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, April 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan	7
F. Manfaat	7
G. Keaslian gagasan	8
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Sinopsis Cerita	9
B. Sumber Ide	12
1. Pengertian sumber ide.....	12
2. Pengembangan sumber ide.....	14
C. Desain	16
1. Pengerian desain.....	16
2. Unsur desain.....	16
3. Prinsip desain.....	23
D. Tata Rias Wajah	26
1. Pengertian.....	26
2. Jenis-jenis tata rias wajah.....	27
E. Penataan Rambut	34
1. Pengertian	34
2. Jenis-jenis penataan rambut.....	35
F. <i>Body painting</i>	38
G. Kostum	39
1. Pengertian.....	39
2. Jenis-jenis kostum.....	40
3. Bagian-bagian kostum.....	41
H. Asesoris	44
1. Pengertian.....	44
2. Fungsi dan manfaat asesoris.....	44

I. Pergelaran	44
1. Pengertian.....	44
2. Panggung.....	45
3. <i>Lighting</i>	48
4. Penataan musik.....	50
5. Managemen pertunjukan.....	52
BAB III. KONSEP RANCANGAN	
A. Rancangan Tata Rias Wajah	56
1. Rancangan rias wajah keseluruhan.....	56
2. Rancangan rias mata.....	58
3. Rancangan alis.....	58
4. Rancangan bulumata.....	59
5. Rancangan <i>eyeliner</i>	60
6. Rancangan hidung.....	61
7. Rancangan rias pipi.....	61
8. Rancangan bibir.....	62
B. Rancangan Penataan Rambut	63
C. Rancangan <i>Body painting</i>	64
D. Rancangan Kostum	65
E. Rancangan Asesoris	66
BAB IV. PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Proses penerapan desain	68
1. Persiapan peralatan, bahan, lenan dan kosmetik untuk rias wajah panggung.....	68
2. Persiapan peralatan dan kosmetika untuk penataan rambut.....	82
3. Proses penerapan rias wajah korektif.....	86
4. Proses penerapan desain rias wajah.....	88
5. Proses penerapan desain penataan rambut.....	95
B. Hasil dan pengembangan tata rias tokoh Jasmien	99
1. Hasil pengembangan rias wajah keseluruhan.....	99
a. Hasil pengembangan rias mata.....	101
b. Hasil pengembangan rias alis.....	101
c. Hasil pengembangan pemasangan bulumata.....	101
d. Hasil pengembangan pembuatan <i>eyeliner</i>	102
e. Hasil pengembangan hidung.....	102
f. Hasil pengembangan rias pipi.....	103
g. Hasil pengembangan rias bibir.....	103
2. Hasil pengembangan penataan rambut.....	104
3. Hasil pengembangan <i>body painting</i>	105
4. Hasil pengembangan kostum.....	106
5. Hasil pengembangan asesoris.....	107
C. Pembahasan hasil pengembangan tokoh Jasmien	108
1. Pembahasan hasil pengembangan keseluruhan.....	108
a. Pembahasan hasil rias mata.....	108
b. Pembahasan hasil rias alis.....	109
c. Pembahasan hasil rias rias bulumata.....	109

d. Pembahasan hasil <i>eyeliner</i>	109
e. Pembahasan hasil pengembangan rias hidung.....	109
f. Pembahasan hasil pengembangan rias pipi (blush on).....	110
g. Pembahasan hasil pengembangan rias bibir.....	110
2. Pembahasan hasil penataan rambut.....	110
3. Pembahasan hasil pengembangan <i>body painting</i>	110
4. Pembahasan hasil pengembangan kostum.....	111
5. Pembahasan hasil pengembangan asesories.....	111
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	112
B. Saran	114
LAMPIRAN	
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sumber ide tokoh Jasmien.....	14
Gambar 2. Alis ideal.....	33
Gambar 3. Alis menurun.....	33
Gambar 4. Bentuk mata sipit.....	34
Gambar 5. Bentuk mata menurun.....	34
Gambar 6. Mulut yang terlalu oval.....	35
Gambar 7. Hidung yang terlalu pendek.....	35
Gambar 8. Panggung arena.....	47
Gambar 9. Panggung <i>proscenium</i>	48
Gambar 10. Panggung campuran.....	48
Gambar 11. Rancangan rias wajah keseluruhan.....	58
Gambar 12. Rancangan rias mata.....	59
Gambar 13. Rancangan alis tokoh Jasmien.....	60
Gambar 14. Rancangan bulumata tokoh <i>Jasmien</i>	60
Gambar 15. Rancangan <i>eyeliner</i> tokoh <i>Jasmien</i>	61
Gambar 16. Rancangan hidung tokoh <i>Jasmien</i>	62
Gambar 17. Rancangan rias pipi tokoh <i>Jasmien</i>	63
Gambar 18. Rancangan rias bibir tokoh <i>Jasmien</i>	63
Gambar 19. Rancangan penataan rambut tampak depan.....	64
Gambar 20. Rancangan penataan rambut tampak samping.....	65
Gambar 21. Rancangan penataan rambut tampak belakang.....	65
Gambar 22. Rancangan <i>body painting</i> pada tangan tokoh <i>Jasmien</i>	66
Gambar 23. Rancangan kostum keseluruhan tokoh <i>Jasmien</i>	67
Gambar 24. Rancangan asesories tokoh Jasmien.....	68
Gambar 25. <i>Puff</i> Bedak Tabur.....	69
Gambar 26. <i>Sponge Make up</i>	70
Gambar 27. <i>Powder brush</i>	70
Gambar 28. <i>Blush on brush</i>	70
Gambar 29. <i>Counter brush</i>	71
Gambar 30. <i>Fluff brush</i>	71
Gambar 31. <i>Aplikator brush</i>	71
Gambar 32. <i>Lashes brush</i>	72
Gambar 33. <i>Lip brush</i>	72
Gambar 34. <i>Stiff angle brush</i>	72
Gambar 35. <i>Blunt shadow brush</i>	73
Gambar 36. <i>Eyelash curls</i>	73
Gambar 37. <i>Tweezers</i>	73
Gambar 38. <i>Sharpener</i>	73
Gambar 39. <i>Tissu</i>	74
Gambar 40. Kapas.....	74
Gambar 41. <i>Cotton bud</i>	74
Gambar 42. Bulu mata palsu.....	75
Gambar 43. skot mata.....	75

Gambar 44. Handuk kecil.....	75
Gambar 45. <i>Hair band</i>	76
Gambar 46. <i>Eye make up remover</i>	76
Gambar 47. <i>Milk cleanser</i>	76
Gambar 48. <i>Face tonic</i>	77
Gambar 49. <i>Moisturizer</i>	77
Gambar 50. <i>Foundation</i>	78
Gambar 51. <i>Loose powder</i>	78
Gambar 52. <i>Compact powder</i>	78
Gambar 53. <i>Eye shadow</i>	79
Gambar 54. <i>Eye liner</i> padat.....	79
Gambar 55. <i>Eye liner cair</i>	80
Gambar 56. Pensil alis (<i>Eye brow pencil</i>).....	80
Gambar 57. Lem bulu mata.....	81
Gambar 58. <i>Mascara</i>	81
Gambar 59. <i>Blush on</i>	82
Gambar 60. <i>Lip liner</i>	82
Gambar 61. Lipstik.....	82
Gambar 62. <i>Lip gloss</i>	83
Gambar 63. Sisir sasak.....	84
Gambar 64. Sisir penghalus.....	84
Gambar 65. Jepit bebek.....	84
Gambar 66. Jepit hitam kecil.....	85
Gambar 67. Jepit hitam besar.....	85
Gambar 68. Harnal besar.....	85
Gambar 69. <i>Roll shet</i>	86
Gambar 70. Hairspray.....	86
Gambar 71. Karet.....	86
Gambar 72. Hair nett.....	87
Gambar 73. Cemara ukuran 100cm.....	87
Gambar 74. Lungsan keriting.....	87
Gambar 75. Wajah asli model.....	88
Gambar 76. Test rias wajah I.....	89
Gambar 77. Test rias wajah II.....	91
Gambar 78. Test rias wajah III.....	92
Gambar 79. Test rias wajah IV.....	94
Gambar 80. Test rias wajah V.....	95
Gambar 81. Test rias wajah VI.....	96
Gambar 82. Test styling I.....	97
Gambar 83. Test styling II.....	98
Gambar 84. Test styling III.....	99
Gambar 85. Test styling IV.....	100
Gambar 86. Hasil dan rias wajah panggung tokoh <i>Jasmien</i>	101
Gambar 87. Hasil riasan mata tokoh <i>Jasmien</i>	102
Gambar 88. Hasil alis tokoh <i>Jasmien</i>	102
Gambar 89. Hasil bulumata tokoh <i>Jasmien</i>	103

Gambar 90. Hasil <i>eye liner</i> tokoh <i>Jasmien</i>	103
Gambar 91. Hasil hidung tokoh <i>Jasmien</i>	104
Gambar 92. Hasil <i>blush on</i> tokoh <i>Jasmien</i>	104
Gambar 93. Hasil bibir tokoh <i>Jasmien</i>	105
Gambar 94. Hasil dan penataan rambut tampak depan.....	106
Gambar 95. Hasil dan penataan rambut tampak samping.....	106
Gambar 96. Hasil penataan rambut tampak belakang.....	106
Gambar 97. Hasil <i>body painting</i> tokoh <i>Jasmien</i>	107
Gambar 98. Hasil dan kostum secara keseluruhan.....	108
Gambar 99. Hasil dan asesories pada bagian dahi.....	108
Gambar 100. Hasil asesories pada bagian telinga.....	109
Gamabr 101. Hasil asesories pada bagian tangan.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Efek <i>lighting</i> pada tata rias wajah.....	50
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman serba canggih seperti sekarang, kegiatan mendongeng di mata anak-anak tidak populer lagi. Hal itu terjadi karena kurangnya perhatian dari orang tua yang disibukkan dengan pekerjaannya, Sehingga rata-rata mereka hanya bisa melihat film kartun melalui acara televisi. Dongeng memang memiliki daya tarik tersendiri di sebagian sisi, bahwa anak-anak sebelum tidur kerap minta mendengar dongeng yang dikisahkan oleh ibu, nenek, atau orang dewasa yang berusaha menidurkannya.

Meski bisa saja ditafsirkan bahwa dongeng tak selamanya menyenangkan, namun kenyataannya memang dongeng mudah membuat anak tertidur, disamping itu juga memiliki potensi positif untuk mendukung pertumbuhan mental anak. Hal itu dipentingkan untuk mengingat interaksi langsung antara anak balita dengan orangtuanya, selain itu mendongeng juga sangat berpengaruh dalam membentuk karakter anak menjelang dewasa (Agus tritano, 2007:44)

Kisah dongeng yang sering diangkat menjadi saduran dari kebanyakan sastrawan dan penerbit dimodifikasi menjadi dongeng modern. Kisah asli dari dongeng tersebut hanya diambil sebagian-sebagian, kemudian dimodifikasi dan ditambah, bahkan ada yang diganti sehingga melenceng jauh dari kisah dongeng aslinya, kisah aslinya seakan telah ditelan zaman. Oleh karena itu hal tersebut akan teraktualisasi dalam

sebuah pertunjukan *Drama musikal*, Drama yang berasal dari bahasa Yunani “draomai” yang berarti berbuat, berlaku, bertindak dan sebagainya. Sedangkan drama itu sendiri adalah hidup yang dilukiskan dengan gerak. Konflik dari sifat manusia merupakan sumber pokok drama. Sedangkan musikal adalah bentuk teater yang menggabungkan lagu, dialog ucapan, akting dan tarian (Irwan H Prasetya, 2010:12). Pertunjukan drama musical tersebut mempunyai bertema *Fairy Tales Of Fantasi*.

Fairy Tales Of Fantasy yang berarti dongeng dari negeri fantasi adalah dongeng khayalan tidak terjadi pada dunia nyata dengan pengaplikasian tata rias fantasi pada setiap tokoh yang ada di dalam dongeng. *Fairy Tales Of Fantasi* tersebut berisi tentang perkumpulan dongeng luar negeri yang terdiri atas *Aladin*, *Cinderella*, *Rapunzel*, *Beauty and the beast*, *Sleeping beauty*, *snow white*, *Swan Lake*. Kemudian ke tujuh dongeng tersebut digabung menjadi satu dan disajikan dalam satu buah cerita dalam pertunjukan “*Fairy Tales Of Fantasi*” dengan sedikit perubahan alur cerita tetapi tidak meninggalkan versi aslinya.

Salah satu dongeng yang sampai saat ini masih diminati ialah kisah seribu satu malam dengan tokohnya bernama *Aladin* dan *Jasmine*. *Jasmine* adalah seorang putri anak sultan yang mempunyai sifat *protagonist*, lemah lembut, anggun, mempunyai wajah cantik dan tentunya kaya raya tinggal di sebuah istana. Satu hal yang ia tidak miliki adalah kebebasan, Ketika dia lari ke pasar, maka ia menemukan kebebasannya dan ia pun bertemu dengan *Aladin* yang ia percaya akan membimbingnya di dalam dunia yang

bebas. Dia cinta dan melihat *Aladin* sebagai orang yang sempurna karena ia bisa hidup sebagaimana ia menjalaninya sesuka hatinya. Sayangnya, *Jasmine* tidak mengkomunikasikan hal tersebut ke *Aladin*. Hasilnya, Semua memandang cinta mereka sesuai sudut pandang masing-masing. *Jasmine* maunya *Aladin* berlaku seperti dirinya sendiri, tapi *Aladin* maunya berbeda supaya dicintai oleh *Jasmine*, Dan akhirnya mereka bahagia setelah *Aladin* membuktikan bahwa dia memang seorang pangeran (Dini Pandia, 2011: 6).

Perwujudan tokoh *Jasmine* sangat di butuhkan kreatifitas supaya penampilan tokoh *Jasmine* lebih kelihatan sempurna. Kreatifitas tersebut dapat di aplikasikan dengan tata panggung, *lighting*, *background*, tata rias, tatanan rambut serta kostum yang dapat mendukung seperti seorang tokoh *Jasmine* yang sesungguhnya saat tampil di atas panggung. Tata panggung pada suatu pementasan harus dibuat dengan perhitungan yang matang. Pemilihan bentuk panggung akan menjadi salah satu faktor kenyamanan bagi pemain. Ukuran panggung harus disesuaikan dengan pertunjukan yang akan dipentaskan serta kapasitas panggung yang harus sesuai.

Selain jarak panggung, *lighting* juga berpengaruh suatu pementasan. *Lighting* pada satu pertunjukan mempunyai banyak warna. Tidak hanya satu warna, melainkan ada warna kuning, merah, hijau dan biru. Setiap warna mempunyai makna dan arti yang berbeda. Pemilihan warna pada *lighting* harus bisa menggambarkan situasi atau keadaan tertentu. Warna yang digunakan pada riasan harus menyesuaikan dengan warna *lighting*.

Selain *lighting* juga terdapat *background* yang mewujudkan suatu kenyataan dalam cerita. *Background* yang digunakan juga harus mengangkat tema *Fairy Tales Of Fantasi*. *Background* yang bernuansa *Fantasi* akan berjalan harmoni dengan dukungan kostum, tata rias dan penataan rambut yang bernuansa sama.

Kostum pada Tokoh *Jasmine* menggunakan kostum yang klasik. *Jasmine* sebagai putri Raja adalah seorang putri cantik yang tinggal disebuah kerajaan. Kostum yang dipakai menggunakan warna benuansa kebiruan yang menggambarkan pada zaman dahulu, untuk mengikuti *trend* zaman *modern* sekarang ini maka dibuatlah *Jasmine* dengan versi yang berbeda, lebih nyata dan menyatu dengan zaman. Warna kostum akan diubah menjadi perpaduan warna hijau, merah dan nuansa keemasan untuk menggantikan warna biru. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan kostum dan tata rias serta menyesuaikan dengan *trend* warna pada saat ini.

Tata rias pada tokoh *Jasmine* harus dapat memperkuat karakter atau watak *Jasmine* itu sendiri. Pemilihan warna kosmetik yang dipilih harus mempunyai filosofi yang kuat, mendukung karakter *Jasmine*, sesuai dengan kostum dan *lighting*. Kosmetik yang digunakan juga harus tahan lama, tahan dari keringat dan hasil riasan bagus jika terkena cahaya lampu.

Penataan rambut *Jasmine* yang klasik dan sederhana akan diubah menjadi tatanan rambut yang sesuai dengan karakter *Jasmine* yang cantik dan anggun. Tata rambut yang akan digunakan oleh *Jasmine*

menggunakan bahan, kosmetik dan teknik yang akan menghasilkan tatanan rambut yang menarik dan modern. Tatanan rambut dan tata rias yang serasi akan menampilkan tokoh *Jasmine* yang lebih sempurna dan menarik. Tata rias dan tata rambut *Jasmine* akan dibuat lebih *modern*, tanpa meninggalkan tokoh *Jasmine* sebagai seorang putri yang cantik dan anggun.

Jarak antara panggung dan penonton juga berpengaruh pada penampilan saat di panggung. Di dalam pertunjukan banyak komponen yang harus digarap untuk keberhasilan suatu pertunjukkan. Keserasian dan keharmonisan antara tata panggung, *lighting*, *background*, tata rias, penataan rambut dan kostum sangat diperlukan untuk mendapatkan kesuksesan suatu pagelaran yang akan dibuat. Semua elemen yang ada dalam suatu pagelaran harus selalu berjalan beriringan untuk mempertahankan kekompakan dan tema *Fairy Tales Of Fantasi* yang diusung, sehingga terwujud pagelaran yang menarik.

B. Identifikasi Masalah

1. Pada zaman serba canggih seperti sekarang, kegiatan mendongeng di mata anak-anak tidak populer lagi.
2. Selain jarak panggung, *lighting* juga berpengaruh suatu pementasan.
3. Pemilihan bentuk panggung akan menjadi salah satu faktor kenyamanan bagi pemain.
4. Jarak antara panggung dan penonton juga berpengaruh pada penampilan saat dipanggung.

5. Tata rias pada tokoh *Jasmine* harus dapat memperkuat karakter atau watak *Jasmine* itu sendiri.
6. Pemilihan kosmetik yang tidak luntur oleh keringat dan warna kosmetik yang tepat, sesuai dengan karakter tokoh *Jasmine*.
7. Perlu adanya pengembangan kostum dan tata rias serta menyesuaikan dengan *trend* warna pada saat ini.
8. Keserasian dan keharmonisan antara tata panggung, tata rias, penataan rambut dan kostum sangat diperlukan untuk mendapatkan kesuksesan suatu pagelaran yang akan dibuat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas maka tata rias tokoh *Jasmine* Dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of fantasy* yang sesuai tata panggung, *lighting*, *background*, tata rias, penataan rambut dan *body painting* yang dapat mengimbangi gerak pada tokoh *Jasmine* dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of fantasy*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada maka dapat dibuat suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan menata Tata Rias panggung pada tokoh *Jasmine* dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of fantasy*?
2. Bagaimana merancang dan menata rambut serta asesories pada tokoh *Jasmine* dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of fantasy*?

3. Bagaimana merancang dan menata *body painting* pada tokoh *Jasmine* dalam
Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of fantasy*?
4. Bagaimana menampilkan tata rias panggung dan penataan rambut,
body painting dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of fantasy*?

E. Tujuan

Tujuan dari Tata Rias Wajah Panggung tokoh *Jasmine* dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of Fantasy* adalah:

1. Mendapatkan desain tata rias panggung pada tokoh *Jasmine* dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of Fantasy*.
2. Mendapatkan desain penataan rambut pada tokoh *Jasmine* dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of Fantasy*.
3. Mendapatkan desain rancangan *body painting* pada tokoh *Jasmine* dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of Fantasy*.
4. Menampilkan tata rias panggung, penataan rambut dan *body painting* dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of Fantasy*.

F. Manfaat

Proyek Akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat yang baik bagi penulis, bagi program studi dan bagi masyarakat, manfaat dari penyelenggaraan proyek akhir ini diantaranya:

1. Akademik
 - a. Mempertanggungjawabkan *skill* yang didapat setelah 6 semester kuliah

b. Menjadi syarat lulus D3 Tata Rias dan Kecantikan

2. Pribadi

a. Wadah untuk menyalurkan ide

b. Menggali kreatifitas yang tinggi

c. Sebagai bukti kerja keras dan usaha selama 3 tahun kuliah

3. Masyarakat

a. Menenal dan mengetahui lebih jauh cerita Aladin yang telah dikembangkan dan dikemas dalam tema *Fairy Tales Of Fantasy*.

b. Mengajak masyarakat untuk mengenal budaya Barat dengan menyelenggarakan pertgelaran Aladin yang dikemas dalam *Fairy Tales Of Fantasy*.

G. Keaslian Gagasan

Penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul Rias Wajah Panggung pada tokoh *Jasmine* dalam cerita Aladin di Pertgelaran Tata Rias *Fairy Tales Of Fantasy*. Tugas Akhir ini dikembangkan dari hasil karya saya sendiri yang tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain. Tata Rias dan tata rambut disesuaikan dengan tokoh *Jasmine*, gerak tari, tata panggung, tata *lighting*, *background* dan kostum pada tokoh *Jasmine*. Tata Rias Wajah dan Penataan Rambut belum pernah dipublikasikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis cerita

Dongeng adalah cerita sederhana yang tidak benar-benar terjadi, misalnya kejadian-kejadian aneh dizaman dahulu. Dongeng juga termasuk cerita tradisional, sedangkan cerita tradisional adalah cerita yang disampaikan secara turun-temurun suatu tradisional yang dapat disebarkan secara luas ke berbagai tempat (Agus Tritanto, 2007:43). Kadang-kadang dongeng di suatu wilayah mirip atau sama dengan dongeng-dongeng di wilayah lain tergantung cara penyampaian dongeng tersebut dan pesan moral yang disampaikan. Kegiatan mendongeng sebetulnya bisa memikat dan mendatangkan banyak manfaat, bukan hanya untuk anak-anak tetapi juga orang tua yang mendongeng untuk anaknya.

Para pakar menyatakan ada beberapa manfaat lain yang dapat digali dari kegiatan mendongeng ini. Pertama, anak dapat mengasah daya pikir. Kedua, cerita atau dongeng merupakan media yang efektif untuk menanamkan berbagai nilai dan etika kepada anak. Ketiga, dongeng dapat menjadi langkah awal untuk menumbuhkan minat baca anak, anak diharapkan mulai menumbuhkan ketertarikannya pada buku. Dongeng juga mempunyai beberapa jenis, yang pertama dongeng binatang atau fabel, Kedua dongeng biasa yang artinya cerita tentang tokoh yang

mengalami suka dan duka, Ketiga dongeng lelucon yang berisi cerita lucu tentang tokoh tertentu (Agus Tritanto, 2007 : 44).

Pertunjukan drama musikal yang diselenggarakan oleh Mahasiswa Tata Rias UNY mengambil dongeng yang bertema *Fairy Tales Of Fantasy* yang berarti dongeng dari negeri fantasi adalah dongeng khayalan tidak terjadi pada dunia nyata dengan pengaplikasian tata rias fantasi pada setiap tokoh yang ada di dalam dongeng. *Fairy Tales Of Fantasy* tersebut berisi tentang perkumpulan dongeng luar negeri yang terdiri atas *Aladin*, *Cinderella*, *Rapunzel*, *Beauty and the beast*, *Sleeping beauty*, *snow white*, *Swan Lake*. Kemudian ke tujuh dongeng tersebut digabung menjadi satu dan disajikan dalam satu buah cerita dalam pertunjukan “*Fairy Tales Of Fantasy*” dengan sedikit perubahan alur cerita tetapi tidak meninggalkan versi aslinya.

Salah satu dongeng yang sampai saat ini masih diminati ialah kisah seribu satu malam dengan tokohnya bernama *Aladin* dan *Jasmine*. *Aladin* dari orang nggak punya, *Jasmine* dari keluarga kerajaan. *Aladin* muncul dari rakyat jelata, miskin, dan bahkan untuk makan aja harus mencuri. Temannya seekor monyet, impiannya dia adalah untuk memiliki harta dan hidup di kerajaan yang punya banyak pelayan. Satu hal yang dia lupakan dan dilihat oleh *Jasmine* sebagai suatu hal yang positif adalah kebebasannya. Setelah dia bertemu *Genie*, *Aladin* berusaha sekuat tenaga agar ia tetap terlihat sebagai seorang pangeran di depan *Jasmine* karena ia beranggapan bahwa *Jasmine* suka akan status pangeran.

Aladin tahu bahwa ia cinta *Jasmine*, makanya ia berusaha untuk mempertahankan perilakunya demi terlihat sempurna di depan *Jasmine*. Sedangkan dari sudut pandang *Jasmine*, *Jasmine* adalah seorang putri, anak sultan, dan tentunya kaya raya. Satu hal yang ia tidak miliki adalah kebebasan. Ketika dia lari ke pasar, maka ia menemukan kebebasannya dan ia pun bertemu dengan *Aladin* yang ia percaya akan membimbingnya di dalam dunia yang bebas. Dia cinta dan melihat *Aladin* sebagai orang yang sempurna karena ia bisa hidup sebagaimana ia menjalaninya sesuka hatinya.

Sayangnya, *Jasmine* tidak mengkomunikasikan hal tersebut ke *Aladin*. Hasilnya, Semua memandang cinta mereka sesuai sudut pandang masing-masing. *Jasmine* maunya *Aladin* berlaku seperti dirinya sendiri, tapi *Aladin* maunya berbeda supaya dicintai oleh *Jasmine*. Dan akhirnya mereka bahagia setelah *Aladin* membuktikan bahwa dia memang seorang pangeran (Dini Pandia, 2011: 6)

Tokoh *Jasmine* adalah seorang Putri Raja Sebagai anak Sultan yang mempunyai karakter *protagonis*, lemah lembut dan anggun. Mempunyai bentuk postur tubuh yang ideal, rambut panjang, matanya yang indah, hidung mancung selayaknya bagaikan seorang putri raja dari istina yang begitu sempurna. Dengan penataan rambut pada puncak kepala, memakai kostum berbentuk celana aladin dan jubah warna merah dengan pernak-pernik permata, memakai sepatu aladin warna emas. ditambahkan asesories pada bagian dahi, telinga dan tangan.

B. Sumber Ide

1. Pengertian

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru atau kreasi baru, Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru. Seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide (Sri Widarwati, 2000 : 58). Menurut Chodijah dan Wisri (1982:171), sumber ide dapat diperoleh dari segala sesuatu yang terdapat di alam. Sumber ide diperlukan karena tidak semua orang memiliki daya khayal untuk menciptakan sebuah desain. Sedangkan menurut Triyanto (2011: 22) sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan *visual* terciptanya suatu karya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan, sumber ide adalah pemikiran seseorang yang muncul karena melihat dan melakukan observasi terhadap suatu objek, misal pakaian daerah, peristiwa Nasional atau Internasional, benda-benda alam dan pakaian kerja yang dianggap menarik, sehingga dapat memunculkan ide untuk menciptakan sebuah desain.

Menurut Triyanto (2011: 22) ada beberapa contoh pengembangan sumber ide yaitu :

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan objek dan atau benda yang digambar. Cara yang ditempuh adalah meggayakan disetiap kontur pada objek atau benda yaitu dengan penambahan bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit. Contohnya penggambaran ornamen motif batik.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatot kaca, topeng bali dan lain-lain.

c. Transformasi

Transformasi adalah pengembangan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Contohnya penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan menambah bentuk objek. Cara yang dilakukan dalam mengubah objek tersebut dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap

mewakili. Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa dari sumber ide akan dikembangkan dalam bentuk tata rias wajah, penataan rambut, *body painting*, kostum dan asesories. Sumber ide rias wajah tokoh Jasmien dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasi* menggunakan sumber ide dengan pengembangan stilisasi pada rias wajah, penataan rambut, kostum dan asesories tokoh Jasmien versi dongeng aladin dan lampu ajaib. Sedangkan pengembangan *body painting* juga menggunakan pengembangan stilisasi dari henna yang menggambarkan motif timur tengah.



Gambar 1. Sumber ide tokoh Jasmien
(Sumber : <http://www.google.co.id/image>)

Berdasarkan sumber ide tersebut, maka pengembangan rias wajah tokoh *Jasmien* menggunakan rias wajah panggung dengan alis kecil dan meruncing, mengamplikasikan warna-warna *eye shadow*, memakai *eyeliner* putih dan hitam, penerapan *shading* hidung dan pipi yang sesuai, serta pemakaian bulu mata palsu atas

dan bawah. Sehingga mata lebih terlihat cantik dan anggun. Pengembangan Penataan rambut tokoh *Jasmine* yang digunakan dalam *pagelaran Fairy Tales Of Fantasi* menggunakan penataan puncak dengan rambut pada bagian belakang dikepang dari bawah ke atas kemudian diikat menjadi satu di puncak kepala dengan variasi teknik anyam dan merubah rambut lurus menjadi keriting, juga menggunakan asesories pada bagian dahi.

Pengembangan *body painting* yang akan lebih mendukung penampilan tokoh *Jasmine* dalam cerita aladin yang berasal dari timur tengah yaitu pada tangan kanan kiri *body paintingnya* menggunakan henna yang menggambarkan motif timur tengah. Sedangkan pengembangan kostum tokoh *Jasmine* dibuat menggunakan kain dari taisilk, lame dan sifon. Warna yang digunakan yaitu hijau, merah dan emas karena penulis ingin menampilkan tokoh *Jasmine* dengan hal yang baru tetapi tidak meninggalkan karakter dari tokoh *Jasmine* yang sesungguhnya. Sehingga dapat diaplikasikan menggunakan jubah panjang dari kain sifon warna merah diaplikasikan payet dan permata berbentuk bunga dan motif dari timur tengah, yang didalamnya memakai atasan (*blus*) tanpa lengan warna hijau yang dikombinasi dengan warna merah, serta *bastier* warna emas yang diaplikasikan dengan payet dan permata bermotif dari timur tengah, hasil rancangan

sudah sesuai dengan rancangan yaitu menggunakan celana panjang berkerut bawah dengan warna hijau kombinasi emas.

Asesoris tokoh *Jasmien* pada pertunjukan *Fairy tales Of Fantasi* menggunakan hiasan dahi, anting, hiasan tangan berwarna emas kombinasi batu-batu permata warna merah dan hijau dengan bentuk dan motif timur tengah, sedangkan cadar dibentuk persegi dibuat dari kain tile halus yang berwarna emas dan mengkilat, ukurannya disesuaikan dengan bentuk wajah pemain.

C. Desain

1. Pengertian desain

Desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan (Hary Suhersono, 2005:11). Menurut Sri Widarwati (1994 : 2) desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk warna dan tekstur. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 1) desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba.

Ketiga pendapat tentang desain tersebut dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda dari seorang perancang kepada orang lain yang mengandung nilai-nilai keindahan.

2. Unsur desain

Unsur-unsur desain adalah terdiri atas garis, arah, bentuk, ukuran, warna, nilai dan tekstur (Arifah A. Riyanto, 2003 : 28). Menurut Sri Widarwati (2000 : 7) unsur –unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Sedangkan menurut Chodiyah dan Mamdy (1982 : 8) unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur.

Dari ketiga pendapat diatas tentang unsur desain dapat diuraikan bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyusun suatu rancangan yang dapat berupa garis, arah, bentuk, ukuran, dan tekstur.

a. Garis dan arah

Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang dalam desain busana (Sri Widarwati, 1993 : 7).

Garis mempunyai sifat yang dapat memberikan kesan pada suatu desain yaitu :

- 1) Garis lurus memberikan kesan tegang, pasti, kau, tegas dan keras. Garis lurus tegak dapat memberikan kesan langsing dan tinggi. Sedangkan garis lurus datar memberikan kesan lebar atau memendekkan.

- 2) Garis lengkung memberikan kesan luwes, lembut, riang, indah, feminine.
- 3) Garis V memberikan kesan mengecilkan.
- 4) Garis zig-zag memberikan kesan semangat dan gairah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa garis adalah hasil goresan benda keras diatas permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang sesuai arah dan tujuannya.

b. Bidang dan bentuk

Bentuk merupakan rancangan bentuk dasar yang mudah dipahami, yang akan dituangkan kedalam bentuk pola rancangan dan nantinya diwujudkan ke bentuk pakaian sebenarnya. (Linawati Basuki, 2004 : 8)

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993:10) bentuk dibedakan menjadi dua yaitu:

- 1) Bentuk geometris misalnya segitiga, kerucut, segiempat, trapesium, lingkaran dan silinder.
- 2) Bentuk bebas misalnya bentuk daun, bunga, pohon, titik air, batu-batuan dan lain-lain. Bidang dan bentuk memiliki sifat yang berbeda, misalnya bidang datar mengesankan lapang.

c. Ukuran

Ukuran adalah ukuran-ukuran bagian busana, ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian

dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidakserasian apabila ukuran tidak sesuai.

(Prapti Karomah, 1990 : 10)

d. Warna

Menurut Sri Widarwati (1993:12). Ada beberapa hal yang harus diketahui yang berhubungan dengan warna, antara lain: warna *primer*, *sekunder* dan *tersier*. Dari ketiga warna tersebut dapat dikelompokkan menjadi warna panas dan dingin. Warna panas yaitu merah, kuning. Sedangkan warna dingin yaitu hijau, biru, ungu.

Warna memang sangat berpengaruh terhadap sikap seseorang meskipun belum bisa dipastikan dari sudut pandang sains, tetapi pada umumnya warna akan memiliki pengaruh atau sifat yang berbeda didalam aspek kehidupan manusia termasuk juga dari kepribadian seseorang yaitu sebagai berikut:

1) HIJAU

Warna hijau mempunyai karakter yang hampir sama dengan biru. Dibandingkan dengan warna lain, warna hijau relatif lebih netral. Pengaruh terhadap emosi hampir mendekati pasif lebih bersifat istirahat. Hijau melambangkan perenungan, kepercayaan (agama), dan keabadian. Dalam penggunaan biasa warna hijau mengungkapkan kesegaran, kehidupan dan harapan (Sulasmi Darmaprawira, 1986:46).

2) MERAH

Warna merah menandakan hasrat, intensitas, dan keinginan besar untuk selalu maju. Juga menyimbolkan kehangatan, cinta, nafsu, power, dan energi. Dalam budaya oriental, merah sangat disukai karena memiliki arti bahagia (Sulasmi Darmaprawira,1986:46).

3) EMAS

Warna emas yang diambil dari warna logam mulia ini menyimbolkan kemewahan dan kekayaan bagi penggunanya, juga menunjukkan kekekalan dan kesetiaan (Sulasmi Darmaprawira,1986:46).

e. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang/transparan (Sri Widarwati 1993:14). Menurut Widjiningih (1982 : 5) Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri S. Mamdy (1982 : 22) Tekstur adalah garis, bidang dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk yang

dapat dilihat dan dirasakan. Bahan mempunyai berbagai macam tekstur diantaranya adalah tekstur bahan berkilau yang memberikan kesan menggemukkan bagi si pemakai, karena bahan yang berkilau dapat memantulkan cahaya. Tekstur bahan kusam memberikan kesan mengurangi ukuran suatu obyek. Bahan yang polos lebih melangsingkan daripada bahan yang bercorak. Corak yang besar dari suatu bahan juga akan memberikan efek lebih gemuk daripada bahan dengan corak yang kecil.

f. *Value* (nilai gelap terang)

Value ialah istilah warna yang berhubungan dengan kekuatan terang gelapnya suatu warna sebagai akibat variasi kekuatan warna cahaya. Skala nilai warna ditentukan oleh deret putih ke deret hitam. Pencampuran warna putih akan mencerahkan warna sementara pencampuran warna hitam akan menggelapkannya. Warna yang ke arah putih disebut *tint*, sementara warna yang lebih ke arah hitam disebut *shading*.

Kesimpulan dari kajian-kajian diatas adalah pada unsur-unsur desain garis dan arah pengaplikasiannya pada tata rias wajah menggunakan garis lengkung pada alis untuk memberikan kesan lembut, luwes, riang dan feminim selain itu juga menggunakan garis lurus pada bagian *shading* hidung untuk memberi kesan mancung, sedangkan pengaplikasian garis lurus pada bagian *shading* pipi untuk memberi kesan agar terlihat tirus. Hal ini

dilakukan untuk mendapatkan karakter tokoh *Jasmien* yang sesungguhnya.

Unsur-unsur desain pada bidang dan bentuk yang diterapkan pada penataan rambut tokoh *Jasmien* adalah bentuk geometris. Bidang yang digunakan pada puncak kepala dengan bentuk segiempat yang terbuat dari lungsen yang dianyam. Ukuran kostum *Jasmien* menggunakan unsur-unsur disain ukuran pada kostum dan asessories dengan ukuran kecil. Untuk memberi kesan badan menjadi langsing. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan karakter tokoh *Jasmien* yang mempunyai postur tubuh yang ideal.

Unsur-unsur disain warna digunakan pada rias mata tokoh *Jasmien* untuk memberikan kesan mata lebih menarik dan lebih terlihat hidup. Warna yang digunakan masuk dalam kelompok warna panas yaitu warna merah dan emas yang melambangkan kekayaan dan kemewahan, sedangkan warna dingin yaitu warna hijau pemilihan warna ini bertujuan untuk mempertegas karakter tokoh *Jasmien* yang bersifat *protagonist*.

Tekstur lembut dan polos yang diterapkan pada kostum tokoh *Jasmien* supaya terkesan langsing. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan karakter bentuk tubuh *Jasmien* langsing. Penerapan tata rias wajah tokoh *Jasmien* dalam pengampilaksian nilai gelap terang (*value*) yaitu pengaplikasian pada *shading* hidung kanan dan kiri hidung digoreskan dengan *eye shadow* berwarna coklat tua

sedangkan bagian tengah diberi bedak warna putih agak terkesan lebih mancung. Diterapkan pada pengaplikasian warna *eye shadow* pada mata untuk warna gelap supaya terkesan mencekungkan sedangkan warna terang (tint) supaya terkesan menonjolkan.

3. Prinsip desain

Prinsip-prinsip desain meliputi kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan, dan irama (Arifah A. Riyanto, 2003:49). Menurut Chodiyah dan Wisri A.M (1982:25), prinsip desain yaitu keselarasan, irama, keseimbangan, perbandingan dan pusat perhatian. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000:5) Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip desain adalah suatu cara yang meliputi kesatuan/keselarasan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan dan irama sesuai prosedur sehingga terjadi perpaduan yang memberi efek tertentu.

Adapun prinsip-prinsip desain menurut Sri Widarwati (2000 : 15-21) adalah sebagai berikut :

a. Keselarasan (Keserasian)

Keselaran adalah keserasian dan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek

serta ide-ide. Kesatuan suatu desain sangat dibutuhkan agar desain memiliki hubungan satu dengan yang lain. Kesatuan dapat dicapai dengan pengulangan suatu garis dan warna yang berhubungan. Jika terlalu banyak warna atau garis yang tidak berhubungan, maka prinsip kesatuan tersebut tidak akan dicapai.

Hal-hal yang harus diperhatikan untuk mencapai keselarasan (keserasian) yaitu :

- 1) Keselarasan dalam garis dan bentuk.
- 2) Keserasian dalam tekstur.
- 3) Keserasian dalam warna.

b. Perbandingan (Proporsi)

Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan. Misalnya, seorang yang bertubuh besar dan gemuk mengenakan pakaian yang tertutup dengan panjang yang dapat menutupi kegemukan.

c. Keseimbangan (*Balance*)

Untuk memperoleh keseimbangan ada 2 cara, yaitu keseimbangan *simetris* dan keseimbangan *asimetris* (Sri Widarwati, 1993:17). Keseimbangan simetri merupakan keseimbangan yang sama jaraknya dari pusat antara bagian kiri kanan. Sedangkan

keseimbangan *asimetris* merupakan keseimbangan yang tidak sama jaraknya dari pusat antara bagian kiri kanan.

d. Irama

Irama adalah penggunaan elemen desain yang berulang-ulang dengan teratur. Pengulangan ini dilakukan untuk mendapatkan kesan serasi atau teratur. Misalnya, pengulangan warna yang diterapkan dalam warna rambut atau warna tata rias.

e. Pusat perhatian

Desain kostum harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada kostum dapat berupa aesoris, motif permata dan payet, warna dan lain-lain. Misalnya seseorang yang mempunyai bentuk wajah ideal, maka dapat diberi pusat perhatian seperti anting. Begitu sebaliknya, misal seseorang memiliki bentuk badan yang gemuk, maka jangan memakai warna yang norak. Karena akan menarik perhatian seseorang untuk melihatnya.

Kesimpulan dari kajian-kajian diatas adalah penerapan yang dipakai pada tokoh Jasmien yang digunakan pada kostum terdapat prinsip-prinsip keselarasan dalam bentuk payet dan permata. Untuk memberikan kesan hidup/kilau pada kostum. Prinsip-prinsip desain perbandingan (proporsi) penerapannya digunakan pada kostum bagian celana yang mengembang dan

besar. Hal ini dilakukan untuk menutupi tubuh tokoh *Jasmien* yang langsing maka dibuatlah celana berkerut dan mengembang.

Pada tata rias wajah *Jasmien* menggunakan prinsip-prinsip keseimbangan yang digunakan untuk membuat sepasang alis yang sama ukuran dan panjangnya antara alis kiri dan kanan, sehingga tampak simetris. Pada tokoh *Jasmien* prinsip-prinsip irama juga diterapkan pada pengulangan warna yang diterapkan pada tata rias wajah dengan pemakaian warna *eye shadow*, penataan rambut dan semua warna yang ada pada asesories tokoh *Jasmien* (asesories bagian dahi, anting, asesories tangan, dan cadar) juga di serasikan pada kostum (warna hijau, merah, emas). Untuk memberikan kesan keserasian pada kostum dari ujung rambut sampai ujung kaki.

Pada penampilan tokoh *Jasmien* terdapat prinsip-prinsip desain pusat perhatian bagian wajah ditutup dengan cadar dan asesories pada bagian dahi berwarna emas dengan motif timur tengah, pada bagian tangan juga memakai asesories motif timur tengah.

D. Tata Rias Wajah

1. Pengertian

Tata rias wajah adalah salah satu ilmu yang mempelajari seni merias wajah untuk menampilkan kecantikan diri sendiri atau orang lain menggunakan kosmetika yang dapat menutupi atau menyamarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan alat-alat wajah serta

dapat menonjolkan kelebihan yang ada pada wajah sehingga tercapai kecantikan yang sempurna (Asi Tritanti, 2007:1). menurut Herny Kusantati (2008:273) tata rias wajah merupakan seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Sedangkan menurut Wien Pudji Priyanto (2004:71) tata rias wajah merupakan seni menghias wajah dengan menggunakan bahan- bahan rias yang bertujuan untuk merubah bentuk wajah alamiah menjadi wajah yang *artistic*.

Dari uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa tata rias wajah merupakan salah satu ilmu yang mempelajari seni merias wajah untuk menampilkan kecantikan diri sendiri atau orang lain yang bertujuan merubah penampilan wajah seseorang menjadi lebih sempurna dengan menggunakan kosmetika dan alat-alat yang dapat menyamarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah serta menonjolkan kelebihan yang ada pada wajah.

2. Jenis-jenis tata rias wajah

Menurut Asi Tritanti (2007:1) tata rias wajah dibagi menjadi 2 yaitu:

a. Tata rias wajah dasar

Tata rias wajah dasar atau sering disebut juga tata rias ajah sehari-hari merupakan tata rias yang diaplikasikan untuk kesempatan sehari-hari dengan menerapkan konsep tata rias wajah sesuai kesempatan dan prinsipnya. Tata rias wajah dasar sesuai dengan kesempatan pengaplikasiannya dibedakan menjadi tiga

yaitu rias wajah pagi hari, rias wajah siang hari, dan rias wajah malam hari.

b. Tata rias wajah khusus

Tata rias wajah khusus merupakan pengembangan dari rias wajah dasar. Yang termasuk dari tata rias wajah khusus diantaranya yaitu tata rias wajah *cicatrial*, tata rias wajah *geriatric*, tata rias wajah foto hitam putih, tata rias wajah untuk foto berwarna, tata rias wajah untuk peragawati, tata rias wajah komersil, tata rias wajah kreatif, tata rias wajah panggung, tata rias wajah film dan televisi, rias wajah badut, tata rias wajah karakter.

Pada pertunjukan tata rias *Fairy Tales Of Fantasy*, tata rias wajah tokoh *Jasmien* menggunakan tata rias wajah panggung yang dipenerapkannya tanpa mengabaikan koreksi pada wajah.

3. Tata rias wajah panggung (*stage make up*)

Stage make up adalah rias wajah yang dibuat untuk menunjang penampilan seorang pemain diatas panggung dan menonjolkan karakter lakon yang dibawakan (Asi tritanti, 2010:31).Sedangkan menurut Herny Kusantati (2008:487) tata rias panggung adalah riasan yang diterapkan/ dipakai untuk kesempatan pementasan atau suatu pertunjukan di atas panggung.

Jadi, tata rias wajah panggung merupakan rias wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan diatas panggung dengan penekanan efek-efek tertentu pada mata, hidung,

bibir dan alis agar perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah panggung dapat dilihat dari jarak jauh walaupun terkena sinar lampu terang (*spot light*), sehingga kosmetik yang diaplikasikan cukup tebal, mengkilat, garis-garis wajah yang nyata. Tata rias panggung diaplikasikan untuk penampilan diatas panggung, misal peragawati, rias wajah penari.

Panggung digunakan untuk menghilangkan efek-efek audensi dari para pemain dipandang dari sudut atau aspek definisi wajah dan untuk mengimbangi intensitas lampu panggung yang menyamarkan warna dan memberikan kesan datar feature-feature pemain. Para pelaku menggunakan riasan untuk memerankan suatu adegan sedangkan rias karakter merupakan riasan pendukung yang tidak lepas dari karakteristik.

Menurut Herny Kusantati (2009: 488-489) Kategori tata rias wajah panggung pada dasarnya dibagi menjadi dua yaitu:

a. Prosthetic

Prosthetic merupakan tata rias untuk meniru karakter.

Prosthetic atau *character make-up* yaitu tata rias yang diterapkan untuk merubah karakter. Perubahan-perubahan yang dilakukan biasanya seperti koreksi (perbaikan), destruksi (perusakan dan penambahan: kumis, jambang, bentuk mata, alis, dan hidung) sesuai dengan karakter yang diinginkan, misalnya untuk pemain opera, pemain sandiwara, penari tradisional, dan wayang orang.

b. *Straight Make-up*

Straight make-up atau tata rias korektif yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Tujuan utama dari *straight make-up* adalah mempercantik wajah pelaku panggung untuk menunjang penampilannya di atas panggung, misalnya tata rias wajah untuk peragawati, penyanyi, *modern dance*, *model*, *master of ceremony* atau *presenter*.

4. Tata rias wajah korektif

Tata rias wajah korektif berdasarkan atas prinsip bahwa bentuk muka yang dianggap kurang sempurna dapat diubah sedemikian, sehingga penampilannya menjadi lebih baik. Bentuk muka yang dianggap sempurna, ialah bentuk lonjong/ oval . Bentuk ini yang paling ideal. Maka wajah yang berbentuk bulat, persegi, panjang, dan sebagainya diusahakan disulap memperoleh penampilan oval. Untuk mencapai tujuan ini bagian- bagian wajah tertentu diberi warna gelap (*shading*), sedangkan ada pula bagian- bagian tertentu yang diberi aksan atau *highlight*.

Rias wajah koreksi adalah rias yang menerapkan *shading* dan *tinting* dengan menonjolkan bagian wajah yang indah, menutupi kekurangan, dan menciptakan kesan bentuk oval pada wajah (Nelly hakim dkk, 1999:128). Bagian wajah yang diberi bayangan gelap

(*shading*) akan kelihatan menyempit, atau menjadi kurang menonjol. Prinsip yang sama diterapkan pula pada bagian-bagian yang memerlukan aksen, atau perlu ditonjolkan, atau dilebarkan dengan memakai warna yang lebih terang (*highlight*) memakai *tinting*. Jadi prinsip ini tidak saja berguna untuk menutupi dan menonjolkan, mempersempit dan melebarkan, tetapi juga bertujuan untuk menciptakan kedalaman pada wajah, sehingga wajah tidak tampak ceper (*flat*).

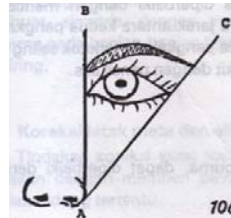
Selanjutnya akan dijelaskan cara-cara koreksi untuk mencapai hasil yang mendekati bentuk tata rias wajah sempurna untuk tokoh Jasmien,

a. Koreksi alis.

Alis adalah bagian wajah yang amat penting dalam rias wajah, karena baik bentuk, maupun posisi alis, sangat mempengaruhi ekspresi wajah. Penilaian bentuk, dan letak alis dipermudah dengan menarik dua garis penolong, yang masing-masing ditarik dari batas samping cuping hidung melalui sudut luar mata (A-C), dan melalui sudut dalam mata (A-B).

Alis yang ideal adalah alis yang ujungnya mencapai, tetapi tidak melampaui garis A-C, dan pangkalnya mulai tepat pada garis A-B. Alis yang terlalu panjang, dapat diperpendek dengan mencabuti bulu-bulu alis yang berlebihan, dan jika alis terlalu

pendek dapat dibuat menjadi lebih panjang dengan pertolongan pensil alis.



Gambar 2. Alis ideal
(Sumber : Nelly hakim, 1999)

Koreksi bentuk alis tokoh *Jasmien* sebagai berikut:

1) Alis menurun:

Jika alis menurun, wajah akan kelihatan sedih atau tua, untuk memperbaikinya rambut-rambut ujung alis yang menurun dicabuti, dan bentuk ujung alis yang sempurna digambar dengan pensil alis.

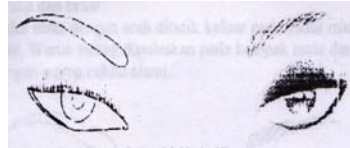


Gambar 3. Alis menurun
(Sumber: Nelly hakim, 1999)

b. Koreksi bentuk mata sipit bentuk mata turun.

1) Bentuk mata sipit

Koreksi dengan teknik gradasi warna yaitu memberikan warna paling gelap pada kelopak mata dan semakin terang menuju puncak tulang mata. *Eyeline* dibuat disekeliling mata.

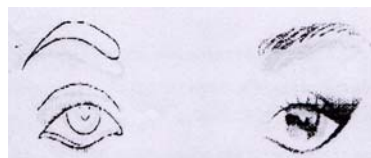


Gambar 4. Bentuk mata sipit
(Sumber : Asi tritanti, 2007)

Bentuk mata sipit dengan teknik *double liner* yaitu buat garis kelopak mata dengan celak mata, lalu bubuhkan pemulas dengan warna alami (coklat) pada garis mata sebelah atas lalu baurkan. Bubuhkan warna terang pada kelopak mata dan puncak tulang mata. Buat bingkai mata dengan sudut mata yang ditarik kearah luar mendatar. Pasang bulu mata palsu untuk mengesankan mata lebih besar.

2) Bentuk mata menurun

Tutupi sudut mata yang menurun dengan alas bedak/ penyamar noda yang setingkat lebih terang dari warna alas bedak. Buat bingkai mata dengan sudut luar mata ditarik kearah atas. Beri warna kelopak mata dengan warna natural yang tidak berkilau. Juga pada puncak tulang mata.



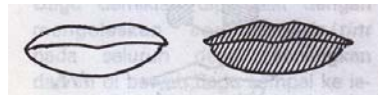
Gambar 5. Bentuk mata menurun
(Sumber : Asi tritanti, 2007)

c. Koreksi bentuk bibir

Berbagai bentuk bibir yang kurang sempurna, dapat diperbaiki dengan cara-cara yang akan diuraikan di bawah.

a) Mulut yang terlalu oval

Dengan pemerah bibir, bibir atas diberi bentuk kupido.



Gambar 6. Mulut yang terlalu oval
(Sumber: Nelly hakim, 1999)

d. Koreksi bentuk hidung

a) Hidung yang terlalu pendek

Jalur tengah punggung hidung sampai di ujung hidung diberi *counter-shade* atau tint, sedangkan kedua sisi punggung hidung diberi bayangan gelap.



Gambar 7. Hidung yang terlalu pendek
(Sumber: Nelly hakim, 1999)

E. Penataan Rambut

1. Pengertian penataan rambut

Dalam seni tata rias rambut, istilah penataan dapat dibedakan dalam dua arti. Arti yang luas dan arti yang sempit.

a. Penataan Dalam Arti Luas

Penataan dalam arti yang luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Pengaturan dimaksud melibatkan pelbagai proses seperti penshampoan, pemangkasan, pengritingan, pewarnaan, pengelurusan, pratata dan penataan itu sendiri.

Walaupun masing-masing proses tersebut di atas dapat dibedakan, namun dalam pelaksanaannya jarang dijumpai adanya satu proses yang tunggal dan berdiri sendiri, selain proses penataan dalam arti sempit. (Kusumadewi dkk, 1982:139)

b. Penataan Dalam Arti Sempit

Dalam arti yang sempit, penataan adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti yang luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa penyisiran, penyanggulan dan penempatan pelbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai satu keseluruhan. (Kusumadewi, 1982:139)

2. Jenis-jenis Penataan Rambut.

Menurut Kusumadewi, dkk. (2003:107-111) tata rambut yang baik selalu dibuat sesuai dengan waktu dan kesempatan penggunaannya. Dalam seni tata rambut modern dikenal lima kategori jenis penataan sebagai berikut:

a. Penataan Pagi dan Siang Hari

Penataan Siang Hari atau day style merupakan tata rambut yang dibuat untuk digunakan sewaktu pagi maupun siang hari. Baik untuk tinggal di rumah, bekerja di kantor maupun untuk menghadiri pelbagai pertemuan yang bersifat resmi.

Bentuk tata rambut siang hari harus lebih sederhana, mudah diatur dan menarik. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut dibatasi hingga seminimal mungkin. Hiasan rambut yang dapat dipergunakan antara terbatas kepada jepit, jepit sisir dan ikat rambut yang sederhana. Penggunaan syal atau scarf baik yang diikatkan di rambut maupun sebagai pen leher masih dapat dibenarkan.

b. Penataan Cocktail

Arti sebenarnya daripada cocktail adalah Jenis minuman yang terdiri dari alkohol, ataupun campuran dari pelbagai macam buah yang diberi alkohol dan dihidangkan sebagai pembangkit selera makan. Karena minuman semacam ini biasanya dihidangkan dalam pertemuan resmi maka penataan cocktail/adalah penataan yang digunakan dalam kesempatan resmi sewaktu pagi, siang atau menjelang sore hari saja.

Bentuknya dapat sedikit lebih meriah daripada penataan pagi atau siang hari, tetapi lebih sederhana daripada tata rambut sore atau malam hari. Karena perbedaannya yang relatif kecil saja

terhadap Penataan Siang Hari maka dalam pelbagai lomba penataan rambut, penataan cocktail jarang sekali dipertandingkan sebagai satu tipe penataan tersendiri. Biasanya cocktail style sudah tercakup dalam day style.

c. Penataan Sore dan Malam Hari

Penataan sore dan malam hari atau evening style adalah tata rambut yang dibuat untuk digunakan pada sore dan malam hari, pada umumnya dalam kesempatan yang lebih bersifat resmi.

Bentuknya biasanya lebih rumit. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut juga lebih bebas. Tetapi masih dalam batas-batas rasa keindahan dan kepantasan masyarakat setempat.

d. Penataan Gala

Penataan Gala atau gala style merupakan tata rambut yang sesuai untuk dikenakan dalam menghadiri pesta-pesta gala, atau pesta-pesta besar. Bentuknya dapat lebih rumit. Penggunaan warna-warni dari hiasan rambut dapat lebih rumit. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut dapat lebih bebas. Satu-satunya unsur yang membedakan penataan gala dengan penataan sore dan malam hari adalah bahwa dalam tata rambut gala harus terdapat unsur kecenderungan (trend) mode terbaru pada waktu itu. Karena itu gala style juga sering dinamakan high fashion style atau juga haute coiffure style.

e. Penataan Fantasi

Penataan fantasi atau fantasi style merupakan tata rambut yang lebih menampilkan kemahiran sang penata rambut dari pada penjelmaan suatu kreasi dengan tujuan mempercantik perwujudan, lahirlah seseorang melalui tata rambutnya. Bentuknya biasanya rumit, sulit, kompleks dan besar.

Penataan rambut untuk Tokoh *Jasmien* adalah penataan gala yang terpusat pada bagian puncak kepala, dengan teknik kepang yaitu bagian belakang rambut dibagi menjadi dua bagian kanan dan kiri dikepang dari bawah ke atas dengan kepang timbul. Menggunakan teknik sasak bagian depan setelah poni di roll shet di sasak dan ditata sehingga rambut bisa bervolume. Teknik anyam bagian puncak kepala menggunakan lungsen warna merah, hijau dan emas supaya sanggul lebih terkesan menyala dan terlihat *glamour* saat tampil diatas panggung dan sesuai dengan karakter tokoh *Jasmien* sebagai putri raja.

F. *Body Painting*

Body painting atau seni lukis tubuh adalah sebuah media seni lukis yang unik sekaligus sangat seksi karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya. *Body painting* sudah dikenal sejak jaman purba dan mempunyai arti religi. Di jaman mesir kuno, mereka sudah mewarnai tubuh dengan simbolisasi – simbolisasi dari dewa atau roh leluhur untuk

keperluan ritual keagamaan. Bahkan suku Indian Amerika masih melakukannya hingga sekarang (Puspitha Martha, 2002: 75)

Menurut Puspitha Martha (2002:75) Terdapat dua jenis *body painting*, yaitu *body painting* permanent dan tidak permanent. *Body painting* yang permanent biasa dikenal dengan tato, sedangkan yang tidak permanen dipergunakan untuk kepentingan pentas kesenian. Sebagai cara untuk menuangkan ide liar lukisan, biasanya *body painting* menjadi andalan untuk membuat acara pagelaran, sandiwara teatrikal atau *fashion show* menjadi lebih semarak dan hidup.

Aplikasi *body painting* tokoh *Jasmien* yang sesuai sumber ide pada motif lukisan timur tengah pada tangan terkesan luwes, feminim dan lemah lembut sesuai dengan karakter tokoh *Jasmien*. Dimana *body painting* diaplikasikan pada tangan kanan dan kiri tokoh *Jasmien*.

G. Kostum

1. Pengertian

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004:78) kostum adalah segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh seorang tokoh untuk keperluan pertunjukan. Kostum menurut Eko Santoso (2008:303) adalah Seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh.

Dari pendapat diatas disimpulkan, bahwa kostum merupakan segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh seseorang. Kostum berperan sebagai pendukung suatu penampilan. Kostum juga

merupakan salah satu yang diperlukan untuk hidupnya suatu peran dapat membangkitkan daya ilusi dan dapat menarik perhatian.

2. Jenis-jenis kostum

Kostum memiliki beragam jenis dan bentuknya. Menurut Eko Santoso Heru (2008: 314) Tata kostum secara garis besar dapat digolongkan dalam beberapa jenis yaitu: kostum sehari-hari, kostum sejarah, dan kostum fantasi.

a. Kostum sehari-hari

Kostum sehari-hari adalah busana yang dikenakan dalam kehidupan keseharian masyarakat.

b. Kostum tradisional

Setiap masyarakat memiliki busana tradisional sesuai dengan kebudayaannya. Kostum tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain.

c. Kostum sejarah

Kostum sejarah adalah busana yang mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa. Contohnya, kostum yang latar peristiwanya terjadi pada masa perjuangan, maka kostum dirancang mengacu pada masa perjuangan.

d. Kostum fantasi

Istilah kostum fantasi adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis kostum yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang.

Kostum jenis ini juga dimaksudkan untuk busana tokoh-tokoh yang tidak nyata dalam kehidupan sehari-hari.

- e. Kostum tokoh adalah busana yang digunakan oleh seorang tokoh pada saat pertunjukan tari. Kostum tokoh harus sesuai dengan peran dan watak suatu tokoh yang akan diperankan.

3. Bagian- bagian kostum

Bagian-bagian kostum menurut Sri widarwati (2000:50)

a. Garis Leher (*Neck Lines*)

Garis leher merupakan bagian pakaian yang terletak paling atas. Bentuk garis leher banyak variasinya, yang umum di pakai yaitu bentuk leher bulat. Selain bentuk bulat, ada juga bentuk perahu, bentuk hati, bentuk segitiga bentuk U, V dan lain-lain. Bentuk leher ini dapat divariasikan sesuai dengan yang diinginkan.

b. Kerah

Kerah adalah bagian dari sebuah desain pakaian, yang terletak pada bagian atas pakaian. Dalam menggambar busana perlu mempertimbangkan bentuk wajah dan leher. Bentuk leher tinggi sebaiknya menggunakan kerah tinggi atau menutupi sebagian leher seperti krah kemeja, kerah mandarin dan lain-lain. Sebaliknya leher yang pendek/rendah, pilih kerah yang agak rebah seperti kerah rebah, $\frac{1}{2}$ berdiri.

c. Lengan

Lengan adalah bagian pakaian yang menutupi puncak lengan bahkan sampai ke ujung lengan sesuai dengan keinginan. Hal yang perlu diperhatikan dalam menggambar lengan adalah garis batas lingkaran kerung lengan. Lengan ada yang modelnya suai, berkerut dan ada juga lengan setali.

d. Blus

Blus merupakan bagian pakaian yang menutupi badan bagian atas. Blus ada yang mempunyai belahan di depan dan ada juga yang tanpa belahan. Model blus setiap tahun mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan selera masyarakat yang disebut dengan trend mode.

4. Celana

Celana hampir sama dengan rok, tetapi celana mempunyai pipa yang membungkus kedua kaki. Panjang celana biasanya bervariasi mulai dari yang pendek (*short*) sampai yang panjang. Celana juga bisa dibuat pas pada tubuh (*fit*) atau longgar (*oversize*).

Bagian-bagian kostum untuk tokoh *Jasmine* dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy* meliputi: Blus tanpa lengan warna hijau kombinasi merah, bustier warna emas. Celana berkerut bawah warna hijau kombinasi emas, jubah panjang warna merah, cadar warna emas dan sepatu warna emas.

1) Blus tanpa lengan

Blus yang dipakai tokoh *Jasmien* pada bagian dalam dan berbentuk tertutup tanpa lengan. Dengan tujuan agar tokoh leluasa untuk mengekspresikan gerak tari. Warna blus yang dipakai tokoh *Jasmien* berwarna hijau kombinasi merah dengan hijau melambangkan kesegaran, kehidupan, harapan, kepercayaan (agama) dan keabadian. Sedangkan warna merah melambangkan cinta, hasrat dan kebahagiaan bagi penggunanya.

2) *Bastier*

Bastier yang dipakai tokoh *Jasmien* terdapat pada pinggang dan menutupi perut dengan menggunakan warna emas. Warna emas melambangkan kemewahan dan kekayaan.

3) Celana berkerut

Celana yang dipakai pada tokoh *Jasmien* bagian bawah dan berbentuk kerut, panjang dan mengembang. Warna celana yang dipakai tokoh *Jasmien* berwarna hijau kombinasi emas. Warna emas dengan melambangkan kemewahan, kekayaan dan kesetiaan, sedangkan warna hijau melambangkan kesegaran, kehidupan, dan harapan.

4) Jubah

Jubah yang dipakai tokoh *Jasmien* pada bagian luar dan berbentuk terbuka. Dengan tujuan agar tokoh lebih terlihat feminim dan *glamour*. Warna yang digunakan untuk jubah tokoh *Jasmien*

menggunakan warna merah. Merah yang melambangkan arti cinta, hasrat keinginan yang ingin selalu maju serta bahagia bagi penggunanya.

H. Asessories

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004:79) Asessories adalah perlengkapan busana yang tidak dikenakan pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlibat langsung dalam acting.

Asessories memiliki fungsi dan manfaat yang tersendiri. Fungsi asessories digunakan sebagai sarana pendukung sehingga acara yang dipentaskan akan lebih menarik. Asessories disini bisa berbentuk seperti sebuah benda dari benda kecil sampai benda besar yang nantinya akan dipakai oleh para pemain atau bisa juga yang akan dipasang dipanggungan tersebut.

Asessories yang dipergunakan oleh tokoh Jasmien pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy* yaitu Asessories yang pada bagian dahi, bagian telinga (anting), pada bagian tangan dengan memakai warna dominan emas, warna emas yang melambangkan kekayaan, kemewahan dan kesetiaan.

I. Pertunjukan

1. Pengertian

Pertunjukan adalah adalah penataan pentas sehingga sesuai dengan tuntutan adegan yang berlangsung. Pentas yang dimaksud adalah tempat berlangsungnya pertunjukan (Kusnadi, 2009:11).

Menurut Pramana Padmodarmaya (1988:21) Pergelaran adalah suatu kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan karsanya, mewujudkan dalam suatu karya (seni). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2006:305), pergelaran adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukkan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian.

Dari kesimpulan diatas pengertian pergelaran adalah Suatu kegiatan manusia dalam rangka mempertunjukkan karya seni kepada orang lain agar mendapat tanggapan dan penilaian.

2. Panggung

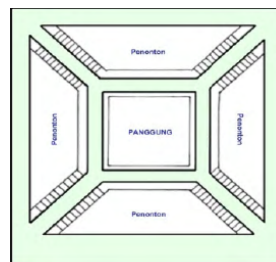
Pengertian panggung menurut Pramana Padmodarmaya (1988:26) adalah suatu tempat dengan ketinggian tertentu yang digunakan untuk sebuah pementasan yang dimaksud untuk mengangkat ke atas pertunjukan itu sendiri agar mendapat cukup perhatian atau penglihatan penonton. Pengertian panggung menurut Irwan H. Prasetya (2010:32) panggung adalah pentas atau arena untuk bermain drama. Biasanya letaknya di depan tempat duduk penonton dan lebih tinggi daripada kursi penonton. Tujuannya agar penonton yang duduk dikursi paling belakang masih bisa melihat apa yang ada di panggung.

Dari kesimpulan diatas pengertian panggung adalah suatu tempat dengan ketinggian tertentu yang digunakan untuk bermain drama agar mendapat cukup perhatian atau penglihatan penonton.

Bentuk panggung menurut Wien Puji Priyanto terbagi menjadi tiga bentuk yaitu: Bentuk panggung Arena, Panggung *Proscenium*, Panggung campuran.

a. Bentuk panggung Arena

Panggung arena merupakan bentuk panggung yang meniadakan batas pemeran dengan penonton. Daerah pemain di tengah, dan penonton berada disekelilingnya. Bentuk ini merupakan panggung yang paling sederhana, dibandingkan dengan panggung yang lain. Ciri bentuk panggung Arena tersebut adalah antara pemeran dan penonton hampir tidak memiliki batas.



Gib.274 Denah panggung teater arena

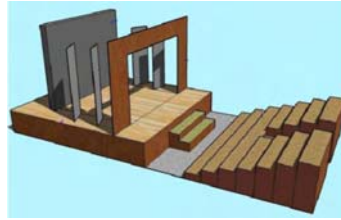
Gambar 8. Panggung arena

(Sumber: <http://teaterku.wordpress.com.tata-panggung>)

b. Bentuk panggung *Proscenium*

Sebuah bentuk panggung yang memiliki batas dinding *proscenium* antara panggung dengan oditorium. Panggung *proscenium* terdapat jarak antara penonton dengan pemain. Pada

panggung biasanya dipasang layar untuk menutupi segala sesuatu yang berada di belakang panggung.

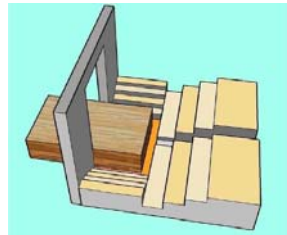


Gambar 9. panggung *proscenium*

(Sumber: <http://teaterku.wordpress.com.tata-panggung>)

c. Bentuk panggung campuran

Panggung campuran merupakan gabungan dari bentuk arena dan bentuk *proscenium*.



Gambar 10. panggung campuran

(Sumber: <http://teaterku.wordpress.com.tata-panggung>)

Pergelaran yang akan ditampilkan ini mengambil desain dan panggung *Proscenium* yang bertemakan *Fairy Tales Of Fantasy* bahwa dilihat dalam bentuknya panggung *proscenium* termasuk yang selalu digunakan oleh pertunjukan teater. Dimana panggung yang disediakan sangat luas, sehingga tokoh dalam mengekspresikan gerak dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy* lebih leluasa, seolah-olah tidak ada penonton yang hadir untuk melihatnya sehingga pemain bisa bergerak lebih leluasa. Dan

dalam panggung *proscenium* sangat mempengaruhi kejiwaan penonton yang melihat pertunjukan tersebut kelihatan seperti nyata. Kekurangan pada panggung tersebut apabila jarak penonton pada panggung tidak sesuai yang diinginkan (tidak boleh lebih dari 20 meter) maka penonton tidak dapat menikmati pertunjukan tersebut.

3. *Lighting*

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004:46). *Lighting* yang mempunyai arti segala perlengkapan perlampuan baik tradisional maupun modern yang digunakan untuk keperluan penerangan dan penyinaran dalam seni pertunjukan

a. Tujuan dan Fungsi Tata lampu

1) Menerangi

Lampu digunakan sekedar untuk memberi terang, melenyapkan gelap. Penerangan ini bersifat penerangan umum yang dapat menerangi seluruh bagian pentas dengan rata (*General Illumination General Light*). Seluruh pentas atau *property* yang ada di pentas diterangi secara merata dengan lampu berwarna putih, merah, biru, hijau, kuning. atau violet. Misalnya: untuk adegan di hutan digunakan penerangan berwarna hijau dan untuk adegan di medan perang digunakan lampu berwarna merah.

2) Menyinari

Tata lampu bertujuan untuk menyinari daerah permainan atau suatu objek tertentu sehingga dapat menimbulkan efek dramatik. Penyinaran ini merupakan jenis penerangan yang bersifat khusus (*Specicific Illumination /Spot Light*). Dengan penerangan ini suatu daerah atau objek tertentu akan nampak lebih dominan sehingga situasi dramatis akan lebih kuat.

Misalnya: untuk adegan dua pemain di tengah hutan, maka lampu yang berfungsi menyinari difokuskan pada panggung yang ditempati dua pemain, sedangkan bagian panggung yang lain secara merata diterangi oleh *general light* berwarna hijau.

- b. *Lighting* dapat mempengaruhi warna riasan. Terdapat beberapa warna yang menghasilkan warna yang jauh berbeda dari warna riasan asli karena efek *lighting* tertentu berikut adalah efek-efek *lighting* terhadap riasan:

Tabel 1. Efek *Lighting* Pada Tata Rias Wajah

Warna Make Up	Lighting				
	Merah	Kuning	Hijau	Ungu	Biru
Merah	Pucat	merah	Sangat gelap	Merah pucat	Gelap
Kuning	Sedikit muda	Pucat	Gelap	Terang	Menjadi ungu muda/

					sangat gelap
Orange	Terang	Pucat	Gelap	Memudar	Sangat gelap
Biru	Gelap keabu-abuan	Gelap keabu-abuan	Menjadi hijau tua/gelap	Gelap	Menjadi biru
Hijau	Sangat gelap	Gelap hingga keabu-abuan	Memudar hingga hijau pucat	Menjadi biru pucat	Terang
Ungu	Gelap hingga hitam	Sangat gelap	Sangat gelap	Menjadi sangat pucat	Menjadi ungu tua

(Sumber: Vincent, 1992:44)

Pada penerapan *lighting* untuk tokoh *Jasmien* menggunakan warna merah dan kuning. Untuk *lighting* warna merah sangat berpengaruh pada warna *eye shadow* Kuning pada tokoh *Jasmien*, sedangkan *lighting* warna kuning sangat berpengaruh pada warna *eye shadow* merah pada tokoh *Jasmien* tersebut sehingga membuat hasil tata rias wajah tidak datar.

4. Penataan Musik

Musik disebut juga dengan tata suara yaitu suatu kesatuan bunyi-bunyian beserta sarannya yang dipergunakan untuk kebutuhan teater. Satuan bunyi-bunyian yang dimaksud merupakan satu kesatuan dari sarana bunyi yang di susun atau dibuat oleh manusia dan berasal dari sumber bunyi diluar manusia. Dapat dimungkinkan bahwa suara

manusia dapat merupakan materi dari kesatuan bunyi-bunyian tersebut. Misalnya suara manusia di luar arena yang menggambarkan suara angin ribut, ilustrasi lagu dan sebagainya. Dalam hal ini, maka menyangkut masalah jenis bunyi-bunyian yang dipersiapkan untuk kebutuhan lakon dan perlengkapan *sound system* yang berfungsi sebagai sarana penguat atau memperjelas bunyi-bunyian tersebut (Wien Pudji Priyanto, 2004:63).

Menurut Wien Pudji Priyanto(2004:64) Tujuan dan fungsi tata suara adalah untuk melatar belakangi suatu lakon. Fungsi tata suara adalah untuk sarana penambah daya imajinasi sehingga lakon menjadi lebih hidup dan merangsang pengembangan ilusi.

Manusia, binatang, benda-benda alam, dapat menjadi sumber bunyi yang menghasilkan suara. Tiupan angin, gendering yang dipukul, terompet yang ditiup, semuanya akan menimbulkan suara. Dari suara- suara itu ada yang teratur dan ada pula yang tidak teratur. Didalam menggunakan tata suara, tiap efek bunyi dapat membantu penonton dalam mengembangkan ilusinya. Oleh karena itu, pemilihan bunyi atau suara haruslah sesuai dengan konsep lakon.

Jadi musik sangat erat kaitanya dengan kehidupan manusia. Musik dapat menjadi pendukung suatu kesenian lain seperti drama musikal, drama tari, ketoprak dan lain-lain.

Musik merupakan sifat-sifat ritmis, melodis, harmonis. Sedangkan menurut aristoteles musik adalah curahan kekuatan tenaga

batin dan kekuatan tenaga penggambaran yang berasal dari gerak rasa dalam suatu rentetan suara(melodi) yang berirama (Purwidodo, 1983:9)

Pada pagelaran *Fairy Tales Of Fantasy* pada dongeng Aladin musik yang digunakan jenis arabian musik(musik khas timur tengah) seperti: musik *alama al-loom*, *galbidag*, *albihawwak* dll.

5. Manajemen pertunjukan

Pertunjukan dapat berhasil dengan baik apabila mendapat persiapan yang matang. Untuk dapat mencapai keberhasilan maka diperlukan pembentukan panitia, penjadwalan pertunjukan. Panitia adalah sesuatu kelompok dalam pelaksanaan terhadap bentuk kegiatan. Tujuannya agar dalam kegiatan terdapat organisasi yang dapat mengkoordinasikan pertunjukan dengan efektif dan efisien. Susunan dalam panitia pertunjukan meliputi mahasiswa yang memiliki tugas masing-masing dengan struktur kepanitiaan yang akan dibentuk. Struktur kepanitiaan sebagai berikut :

Sesuatu yang dianggap perlu kelangsungan pertunjukan, membagi tugas kepada setiap koordinator, memantau kerja kepanitiaan, serta memiliki wewenang penuh terhadap anggota panitianya

a. Wakil ketua

Tugas wakil ketua adalah membantu ketua panitia dalam mengkoordinasikan anggota panitianya.

b. Bendahara

Mengelola keuangan dalam kepanitiaan baik uang keluar maupun uang masuk atas persetujuan ketua panitia maupun wakilnya.

c. Serketaris

Koordinator yang mengurus surat-surat baik formal maupun non formal yang dibutuhkan dalam pagelaran. Mencatat dari hasil setiap rapat.

d. Seksi sponsor

Bertugas mencari sumber dana maupun sponsor yang diperlukan untuk kegiatan pagelaran dengan menyebar proposal.

e. Seksi humas

Bertugas menyebarkan pemberitaan berupa brosur, spanduk, pengumuman lisan pagelaran yang akan berlangsung

f. Seksi perlengkapan dan dokumentasi

Bertugas mempersiapkan panggung dengan penyusunan baik dari segi tempat/ruang tata panggung, menghias panggung, sampai dari alat musik maupun kebutuhan materil dari pagelaran.

g. Seksi acara

Bertugas menyusun acara yang akan berlangsung dengan pagelaran dengan penjadwalan yang jelas (rundown), dan dapat meragkap sebagai MC (*Master of Ceremony*).

h. Seksi konsumsi

Bertugas untuk menyusun daftar menu dengan menghitung jumlah yang akan mendapatkan konsumsi, baik untuk tamu undangan, peserta pagelaran, maupun panitia pagelaran.

i. Seksi keamanan

Bertugas menjaga keamanan saat pagelaran berlangsung

j. Seksi kebersihan

Bertugas membersihkan lokasi setelah pagelaran selesai dilaksanakan

k. Latihan drama musical *Fairy Tales Of Fantasi*

Latihan drama musical *Fairy Tales Of Fantasi* dilakukan dikampus ISI, setiap hari minggu sebanyak 10 kali, latihan dilakukan 3jam. Latihan dilakukan oleh pemain drama musical dengan diikuti pemain musik. Tujuan dari latihan tersebut yaitu meningkatkan kemampuan ketrampilan gerak pemain sebagai upaya pengkayaan gerak drama musical. Agar dapat menyamakan gerakan dengan iringan musik.

l. Gladi kotor

Gladi kotor tanggal 13 maret 2012, bertempat dikampus ISI. Gladi kotor dilakukan digedung teater ISI, yang dilakukan oleh pemain drama musical dan diiringi musik rekaman. Pemain mengenakan kostumnya agar mereka dapat menyesuaikan dengan gerakan-gerakannya.

m. Gladi bersih

Gladi bersih dilakukan pada tanggal 16 maret 2012, di Gedung Taman Budaya mulai pukul 19.00-23.00. setelah panitia menata panggung, perlengkapan, kemudian melakukan rias wajah pada para model dibelakang panggung, pukul 19.00 gladi resik drama musical *Fairy Tales Of Fantasi*, para model membawakan gerakanya masing-masing dan para pemain music mengiringinya musik untuk drama tari.

n. Pertunjukan

Pertunjukan pagelaran berlangsung pada tanggal 17 maret 2012, mulai pukul 13.00-16.00, di taman budaya

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Rancangan Tata Rias Wajah

1. Rancangan rias wajah keseluruhan

Tokoh Jasmien mempunyai karakter yang lemah lembut, anggun, baik hati dan sebagai putri raja, sehingga didalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasi* sumber ide yang dipakai untuk rias wajah adalah menggunakan rias wajah tokoh Jasmien dalam cerita aladin dan lampu ajaib menggunakan pengembangan stilisasi, dengan konsep tata rias panggung yang diaplikasikan dengan teknik tata rias wajah panggung yang dapat menguatkan karakter dari tokoh *Jasmine*. Tata rias panggung diterapkan dengan tujuan agar dapat dilihat dari jarak jauh dibawah sinar lampu memperkuat karakter tokoh *Jasmine* cantik, lemah lembut dan anggun.

Kosmetik yang digunakan adalah *waterproof* dengan warna dasar foundation dan bedak coklat kemerahan agar pada saat dipanggung tidak terlihat pucat jika terkena efek *lighting* panggung. Penggambaran karakter melalui rias wajah dapat dilihat dari penggunaan warna *eyesahdow* pada mata, pengaplikasian *eye liner* pada bagian mata, penggunaan bulumata atas dan bawah, *shading* pada hidung dan *blush on*, serta alis yang berbentuk kecil meruncing.



Gambar 11. Rancangan rias wajah keseluruhan
(Sumber: Rina Widyaningrum, 2012)

Untuk memperjelas penjelasan diatas maka disain tata rias tersebut adalah sebagai berikut :

Desain tata rias pada bagian mata menggunakan unsur-unsur desain warna menggambarkan tokoh yang lemah lembut menggunakan warna hijau muda, hitam dicampur coklat tua, hijau toska, merah muda dan warna emas. Penggunaan bulu mata atas dan bawah agar terkesan anggun, pengaplikasian *eyeliner* warna hitam pada bagian mata agar mata terkesan belok dan tajam seperti tokoh *Jasmine* yang sesungguhnya. Pada bagian alis menggunakan prinsip-prinsip desain perbandingan besar kecilnya bentuk alis disesuaikan dengan bentuk wajah. Menerapkan unsur-unsur desain *value* pada *Shading* bagian hidung agar terkesan mancung, *shading* pada bagian *blush on* menerapkan unsur-unsur desain garis lurus tegak agar wajah terkesan tirus sedangkan alis dibentuk kecil meruncing dengan menggunakan warna hitam untuk menonjolkan karakter tokoh.

2. Rancangan rias mata.

Untuk membuat mata agar terlihat belok dan cantik sesuai dengan karakter tokoh *Jasmine* mengaplikasikan *eye shadow* warna hijau muda pada kelopak mata bawah, sudut mata menggunakan warna hitam dicampur warna coklat sedikit dibaurkan menggunakan warna hijau toska, dibawah pangkal alis menggunakan warna merah muda, *highlight* menggunakan warna emas.



Gambar 12. Rancangan rias mata
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Pada tata rias wajah *Jasmine* menggunakan unsur-unsur desain warna, warna hijau muda melambangkan kesegaran, keabadian, dan kepercayaan. Warna hitam melambangkan tegas dan kuat. Warna merah muda melambangkan hasyrat keinginan besar untuk selalu maju, kehangatan, cinta serta mempunyai arti bahagia. Warna emas menyimbolkan kemewahan dan kekayaan bagi penggunanya serta menunjukkan kesetiaan.

3. Rancangan alis

Desain alis untuk mempertegas karakter tokoh *Jasmine* yang baik hati, lemah lembut, anggun, cantik maka alis dirapikan dengan kerikan alis kemudian dibentuk menggunakan pensil alis warna hitam dengan bentuk kecil dan meruncing. Bentuk alis kecil dan meruncing menggambarkan keanggunan.



Gambar 13. Rancangan alis tokoh *Jasmine*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Pada rias wajah tokoh *Jasmine* menggunakan unsur-unsur desain garis melengkung pada alis memberi kesan luwes, lembut, riang, indah, feminim, atau gembira. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan karakter tokoh *Jasmine*. Selain itu juga terdapat prinsip-prinsip desain keseimbangan yaitu alis berbentuk simetris. Warna yang digunakan pada alis yaitu hitam dengan menyimbolkan kekuatan dan ketegasan dengan bentuk kecil meruncing yang menyimbulkan kelembutan.

4. Rancangan bulu mata

Pada desain bulu mata menggunakan bulu mata warna hitam dengan helaian bulu rapat dan panjang agar mata terlihat natural dan juga menggunakan bulu mata dengan helaian bulu yang panjang dan tipis untuk memberi kesan mata terlihat panjang.



Gambar 14. Rancangan bulu mata
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Pada desain bulu mata tokoh *Jasmine* menggunakan unsur-unsur desain garis lengkung pada bulu-bulu rambut, agar terkesan anggun, lembut dan feminim. Pada bagian mata menggunakan bulu mata warna hitam agar mata lebih terkesan bervolume dan lebih menonjolkan bentuk mata pada tokoh *Jasmine* sebagai peran yang *Protagonist*.

5. Rancangan *eye liner*

Pada desain *eyeliner* menggunakan *eyeliner* warna hitam, *eyeliner* yang digoreskan pada sudut dalam mata menggunakan *eyeliner* warna putih untuk memberi kesan mata lebih besar, lalu menggunakan *eyeliner* warna hitam untuk membingkai mata secara total goresan yang dibuat tipis dan merata.



Gambar 15. Rancangan *eyeliner*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Pada tokoh *Jasmine* menggunakan unsur-unsur desain garis melengkung untuk memberikan kesan kelembutan dan keanggunan sesuai dengan karakter tokoh *Jasmine*. Warna putih memberi kesan mata tidak sipit, sedangkan warna hitam memberikan kesan mata yang tegas, hal tersebut bisa dilihat pada ketebalan *eye liner* yang digunakan baik diatas maupun dibawah

6. Rancangan hidung

Pada disain hidung dibuat mancung bagian sisi kanan dan kiri diberi *shading* warna coklat tua dan tegas dari pangkal hingga ujung hidung semakin meruncing membaur halus. Pada bagian atas hidungnya diberikan tint untuk menonjolkan bagian tulang hidung tujuannya agar hidung terlihat mancung sesuai dengan karakter *Jasmine* yang cantik.



Gambar 16. Rancangan hidung
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Pada hidung tokoh *Jasmine* menambahkan unsur-unsur disain garis lurus pada *shading* hidung warna coklat tua dengan arah vertikal ke atas untuk memberikan kesan hidung mancung. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan karakter bentuk hidung mancung.

7. Rancangan rias pipi (*blush on*)

Disain rias pipi menggunakan *shading* warna coklat tua agar memberikan kesan tirus pada pipi, dan pada daerah tulang pipi menggunakan *blush on* warna merah.



Gambar 17. Rancangan rias pipi
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Penerapan unsur-unsur disain garis lurus pada *blush on* dan *shading* dengan arah diagonal ke atas untuk memberikan kesan wajah yang oval. Hal ini dilakukan untuk mempertegas karakter bentuk wajah *Jasmine* yang oval. Warna ini memberikan kesan wajah yang tirus.

8. Rancangan bibir

Pada disain bibir mengoreksi bentuk bibir bagian atas dibentuk cupido, dengan mengaplikasikan *lipstick* warna merah, memberikan garis tegas pada cupido bibir tujuannya agar bibir terlihat lebih membentuk dan terkesan tegas.



Gambar 18. Rancangan rias bibir
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Penerapan unsur-unsur disain garis lengkung yang bersifat tegas pada cupido bibir. Hal ini dilakukan untuk mempertegas karakter bentuk bibir *Jasmine* menjadi tegas.

B. Rancangan Penataan Rambut.

Rancangan penataan rambut *Jasmine* menggunakan penataan rambut puncak. Rambut dibagi menjadi tiga bagian, bagian didepan di *rool sheet*, bagian belakang samping kanan dan kiri dikepang dari bawah ke atas di ikat menjadi satu pada puncak kepala, untuk membuat rambut agar bisa berdiri tegak menggunakan cemara yang dililitkan pada rambut yang sudah di ikat pada puncak kepala. Kemudian di tutup dengan *asesories* yang terbuat dari lungsen warna emas, hijau dan merah yang dianyam. Bagian puncak kepala disambung dengan rambut pasangan berwarna hitam yang panjang dan bergelombang. Pada bagian depan setelah *rool sheet* dilepas rambut dibelah menjadi dua bagian ditata sesuai dengan bentuk wajah, ditengah-tengahnya diberikan *asesories* pada bagian dahi yang berwarna dominan keemasan.



Gambar 19. Rancangan penataan rambut tampak depan
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)



Gambar 20. Rancangan penataan rambut tampak samping
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)



Gambar 21. Rancangan penataan rambut tampak belakang
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Penerapan unsur-unsur desain bentuk persegi panjang dan lengkung memberi kesan dinamis, lembut, anggun pada tokoh Jasmine sehingga ada satu kesatuan dari ujung rambut sampai ujung kaki.

C. Rancangan *Body Painting*

Rancangan *Body painting* mendapat inspirasi dari gambar henna motif timur tengah yang berbentuk garis-garis lengkung motif timur tengah. Desain *body painting* diterapkan pada tokoh *Jasmien* bagian tangan kanan dan kiri pada bagian depan. Tujuan dari *body painting* itu sendiri untuk mengisi area badan yang kosong. *Body painting* digambar menggunakan kosmetik henna yang biasa digunakan untuk menggambar tangan. Hal ini dilakukan agar *body painting* tidak

luntur pada saat bergerak dan tidak hilang jika terkena kostum ketika sedang pentas.



Gambar 22. Rancangan *body painting* pada tangan tokoh *Jasmien*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Penerapan unsur-unsur desain menggunakan garis lengkung untuk memberi kesan luwes, lembut, indah dan feminin pada tokoh *Jasmine*.

D. Rancangan Kostum

1. Rancangan Kostum secara keseluruhan

Dalam pagelaran *Fairy Tales Of Fantasi* penulis ingin menampilkan kostum tokoh *Jasmine* yang berbeda dari cerita aslinya. Dalam hal ini rancangan kostum dibuat oleh Afif Ghurub Bestari dan pembuatan kostum dibuat oleh Aya Mahasiswa UNY jurusan Tata Busana. Adapun kreasi kostum bisa diskripsikan seperti berikut ini: Kostum *Jasmine* menggunakan atasan blush pendek tanpa lengan berwarna hijau kombinasi merah hati, memakai bastier warna emas, celana berkerut warna hijau kombinasi emas, memakai jubah warna merah hati, memakai bros bunga warna hijau dan memakai sepatu warna emas.

Atasan tanpa lengan

Jubah

Sepatu



Cadar

Bastier

Celana berkerut

Gambar 23. Rancangan kostum keseluruhan tokoh *Jasmine*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Tata kostum tokoh *Jasmine* menggunakan penerapan prinsip desain keselarasan (keserasian) warna pada bagian atasan blush tanpa lengan, bastier, celana berkerut, jubah, bros dan sepatu. Pada sepatu tokoh *Jasmien* terdapat penerapan unsur desain pada tekstur kasar yaitu bahan yang berkilau. Bahan ini menggunakan bahan dari *lame* yang menimbulkan kesan mengkilat dan berwarna emas. Warna emas melambangkan kemewahan, kekayaan dan kesetiaan. Bentuk sepatu merupakan ciri khas dari timur tengah sehingga penampilan tokoh *Jasmien* terlihat lebih sempurna. Terdapat prinsip-prinsip desain pusat perhatian pada bagian cadar berwarna emas.

E. Rancangan asesories

Asesories yang dipergunakan oleh tokoh *Jasmine* yaitu Asesories pada bagian dahi, pada bagian telinga (anting), pada bagian tangan dengan warna emas dan terdapat batu permata warna merah dan hijau.



Gambar 24. Rancangan asesories tokoh *Jasmien*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Asesories pada tokoh *Jasmien* terdapat penerapan unsur-unsur desain warna yang termasuk warna panas (emas dan merah) dan warna dingin (hijau), sedangkan penerapan prinsip-prinsip desain pusat perhatian pada asesories tokoh *Jasmien* yaitu pada bagian dahi berwarna emas dengan motif timur tengah, pada bagian telinga, bagian tangan juga memakai asesories motif timur tengah

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Penerapan Desain

Dibalik hasil tata rias wajah yang sempurna tersimpan aplikator serta alat penunjang, bahan, lenan dan penerapan kosmetik tata rias wajah. Untuk menghasilkan tata rias yang baik, ketepatan pemilihan dan penggunaan alat merias wajah harus diperhatikan.

1. Persiapan peralatan, bahan, lenan dan kosmetika untuk rias wajah panggung

- a. Macam-macam peralatan dan kegunaan yang diperlukan dalam rias wajah adalah:

1) *Puff Bedak Tabur*

Kegunaan : Membubuhkan bedak tabur



Gambar 25. *Puff Bedak Tabur*
(Sumber : Rina widyaningrum, 2012)

2) *Sponge Make Up*

Kegunaan : Untuk membubuhkan bedak padat, alas bedak, dan memperbaiki riasan wajah (*touch up*).



Gambar 26. *Sponge Make Up*
(Sumber : Rina widyaningrum, 2012)

3) *Powder Brush*

Kegunaan : Merapikan bedak tabur sekaligus membuang sisa bedak berlebih.



Gambar 27. *Powder brush*
(Sumber : Rina widyaningrum, 2012)

4) *Blush on Brush*

Kegunaan : Membubuhkan serbuk pemulas pipi pada tulang pipi



Gambar 28. *Blush on Brush*
(sumber : Rina widyaningrum, 2012)

5) *Contour Brush*

Kegunaan : Mengoreksi bagian wajah yang perlu di bayangkan gelap atau terang



Gambar 29. *Contour Brush*
(sumber : Rina widyaningrum, 2012)

6) *Fluff Brush*

Kegunaan : Mewarnai kelopak mata dan membaurkan warna-warna pada riasan mata.



Gambar 30. *Fluff Brush*
(sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

7) *Aplicator Brush*

Kegunaan : Membubuhkan kelopak mata dan membaurkan warna-warna, menghilangkan bubuk perona mata



Gambar 31. *Aplicator Brush*
(sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

8) *Lashes Brush*

Kegunaan : Membaurkan *mascara* pada bulu mata agar tidak menempel satu sama lain.



Gambar 32. *Lashes Brush*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

9) *Lip Brush*

Kegunaan : Untuk membingkai bibir dan meratakan pemerah bibir / *lipstick*



Gambar 33. *Lip Brush*
(sumber : Rina widyaningrum, 2012)

10) *Stiff Angle Brush*

Kegunaan : Membentuk garis mata dan meratakan riasan mata pada sudut mata



Gambar 34. *Stiff Angle Brush*
(Sumber : Rina widyaningrum, 2012)

11) *Blunt Shadow Brush*

Kegunaan : Mewarnai tulang mata di bawah alis



Gambar 35. *Blunt Shadow Brush*
(Sumber : Rina widyaningrum, 2012)

12) *Eyelash Curles*

Kegunaan : Melentikkan bulu mata sebelum di bubuhkan *mascara*



Gambar 36. *Eyelash Curles*
(Sumber : www.gogle.com)

13) *Tweezers*

Kegunaan : Untuk mencabut dan merapikan bulu-bulu alis



Gambar 37. *Tweezers*
(Sumber : Rina widyaningrum, 2012)

14) *Sharphener*

Kegunaan : Untuk mempertajam pensil alis, garis mata dan pensil bibir



Gambar 38. *Sharphener*
(Sumber : www.gogle.com)

b. Bahan yang digunakan dalam tata rias wajah :

1) *Tissue*

Menyerap dan mengangkat kosmetik pembersih, pelembab, atau perona pipi yang berlebihan



Gambar 39. *Tissue*
(Sumber : www.google.com)

2) *Kapas*

Mengangkat atau membersihkan kosmetik dari wajah



Gambar 40. *Kapas*
(Sumber : Rina widyaningrum, 2012)

3) *Cotton bud*

Membersihkan kosmetik yang tidak diinginkan.



Gambar 41. *Cotton bud*
(Sumber : www.google.com)

4) Bulumata

Bulu mata palsu digunakan untuk menambah ketebalan bulu mata. Pemasangan bulumata palsu menggunakan lem bulu mata khusus, bulu mata palsu ditempelkan diatas bulu mata asli.



Gambar 42. Bulu mata palsu
(Sumber: Rina Widyaningrum, 2012)

5) Skot mata

Digunakan untuk membentuk kelopak mata



Gambar 43. Skot mata
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

c. Lenan yang digunakan dalam rias wajah panggung adalah :

1) Handuk kecil

Menutup busana agar tidak terkena kosmetika



Gambar 44. Handuk kecil
(Sumber : Rina widyaningrum, 2012)

2) *Hair Band*

Menutup/menahan rambut agar tidak jatuh ke wajah sehingga tidak mengganggu proses kerja rias wajah.



Gambar 45. *Hair Band*
(Sumber : Rina widyaningrum, 2012)

d. Jenis- jenis kosmetik yang di gunakan dalam rias wajah panggung

1) Kosmetik pembersihan

a) *Eye Make Up Remover*

Membersihkan kelopak mata dan bibir dari debu, keringat dan kotoran yang menempel, juga dari sisa *lipstik*.



Gambar 46. *Eye make up remover*
(Sumber : www.google.com)

b) *Milk Cleanser*

Untuk membersihkan wajah dari kotoran dan kosmetik yang dipakai sebelumnya.



Gambar 47. *Milk Cleanser*
(Sumber : www.google.com)

c) *Face Tonic*

Untuk memberikan penyegaran pada kulit wajah.



Gambar 48. *Face Tonic*
(Sumber : www.google.com)

2) Kosmetik Base *Make Up*

a) Pelembab (*Moisturizer*)

Pelembab berfungsi untuk melembabkan kulit wajah tokoh *Jasmien* yang digunakan adalah pelembab dengan merek "SA" dengan ekstra buah lemon untuk kulit berminyak.



Gambar 49. *Moisturizer*
(Sumber : www.google.com)

b) Alas bedak (*Foundation*)

Foundation berfungsi untuk menutup atau menyempurnakan tata rias dasar *foundation* yang digunakan untuk rias wajah panggung tokoh *Jasmien* diantaranya : *foundation cream* No. 04 "C" dan *foundation Dermacolor* No. 03



Gambar 50. *Foundation*
(Sumber : www.google.com)

c) Bedak tabur (*Loose Powder*)

Fungsinya untuk menghaluskan kulit wajah setelah diaplikasikan *foundation*. Bedak tabur yang digunakan adalah bedak tabur No. 03 “LT PRO” .



Gambar 51. *Loose Powder*
(Sumber : www.google.com)

d) Bedak padat (*Compact Powder*)

Bedak padat digunakan untuk memperindah kulit serta menghaluskan riasan wajah tokoh Jasmien dengan menggunakan bedak padat “PAC”.



Gambar 52. *Compact Powder*
(Sumber : www.google.com)

3) Kosmetik rias mata

a) Pemulas mata (*Eye Shadow*)

Fungsi *eye shadow* membuat mata terlihat lebih menarik dan lebih hidup . *Eye shadow* yang digunakan untuk tokoh *Jasmien* adalah warna hijau muda, hitam, coklat tua, hijau toska, merah muda dan emas. Agar mata terlihat cantik dan lembut dengan menggunakan merek “LT PRO dan SA”



Gambar 53. *Eye Shadow*
(Sumber : www.google.com)

b) *Eye Liner* padat

Fungsinya untuk menambah volume pada mata. *Eye liner* yang digunakan pada tokoh *Jasmien* adalah: *eyeliner* padat warna putih dan hitam “WR”



Gambar 54. *Eye Liner* padat
(Sumber : www.google.com)

c) *Eye Liner* cair

Fungsinya untuk membentuk atau merubah kesan pada mata . *Eye liner* yang digunakan pada tokoh *Jasmien* adalah *eyeliner* cair hitam “PAC”



Gambar 55. *Eye Liner Cair*
(Sumber : www.google.com)

d) Pensil alis (*Eye brow pencil*)

Fungsinya untuk membentuk alis. Pensil alis yang digunakan untuk membentuk alis adalah warna hitam. Dengan menggunakan “VV” agar alis terlihat tajam saat tampil dipanggung deangan jarak penonton 20 meter.



Gambar 56. *Eye Brow Pencil*
(Sumber : www.google.com)

e) Lem bulu mata (*Eye Putty*)

Lem bulu mata fungsinya untuk merekatkan bulu mata palsu pada garis mata, dan untuk menyatukan bulu mata palsu dengan bulu mata asli sehingga bulumata

menempel dan tidak mudah terlepas. Lem bulu mata yang digunakan yaitu lem bulu mata robutan.



Gambar 57. Lem bulu mata (*Eye Putty*)
(Sumber: Dokumen pribadi)

f) *Mascara*

Fungsinya untuk menambah *volume* dan kepanjangan bulu mata. Mascara yang digunakan adalah *mascara “PAC”*



Gambar 58. *Mascara*
(Sumber : www.google.com)

4) Kosmetik rias pipi

a) *Blush on*

Blush on adalah kosmetik berbahan bubuk padat yang digunakan pada tulang pipi dan pipi. Berfungsi sebagai penekan warna kulit serta menonjolkan garis wajah. Pemulas pipi selain menonjolkan garis wajah dapat digunakan sebagai korektif atau *shading* bentuk wajah. *Blush on* yang digunakan *blush on “PAC”*



Gambar 59. *Blush on*
(Sumber : www.google.com)

5) Kosmetik bibir

a) *Lip liner*

Bentuk bibir yang kurang ideal dalam rias wajah harus dikoreksi menggunakan *lipliner* dan *lipstick*. Pensil garis bibir atau *lip liner* digunakan untuk membentuk pola garis bibir agar dapat membentuk bibir yang indah serta membentuk bibir sesuai dengan bentuk bibir yang ideal. *Lip liner* yang digunakan yaitu *lip liner* “PAC”



Gambar 60. *Lip Liner*
(Sumber: www.google.com)

a) *Lipstick*

Lipstick yang berfungsi untuk memberi warna pada bibir, agar terlihat segar. *Lipstick* yang digunakan *lipstick* “PAC”



Gambar 61. *Lipstick*
(Sumber : www.google.com)

b) *Lip gloss*

Berfungsi untuk memberi kilapan pada bibir agar tidak kering/ sebagai finishing. *Lip gloss* yang digunakan menggunakan *lip gloss* “LT”



Gambar 62. *Lip gloss*
(Sumber : www.google.com)

Jenis-jenis kosmetika yang dipergunakan pada tokoh *Jasmien* yaitu kosmetika yang bersifat *waterproof* agar tata rias tidak luntur terkena keringat pada saat pertunjukan berlangsung dan warna-warna kosmetika yang digunakan dalam hal ini *eye shadow* menggunakan kosmetika dengan warna matt (tanpa *gliter*) untuk menghasilkan tata rias panggung tajam, serta memperoleh karakter tokoh *Jasmien* yang cantik dan feminim, sehingga tidak memberikan kesan pucat pada saat dipanggung yang disaksikan oleh para penonton dari jarak jauh 20 meter.

2. Persiapan peralatan dan kosmetika untuk penataan rambut

a. Macam-macam peralatan untuk penataan rambut

1) Sisir sasak

Kegunaan : untuk menyasak rambut



Gambar 63. Sisir sasak
(Sumber : www.google.com)

2) Sisir penghalus

Kegunaan : untuk menghaluskan rambut setelah disasak



Gambar 64. Sisir penghalus
(Sumber : www.google.com)

3) Jepit bebek

Kegunaan : untuk membantu membuat penataan poni



Gambar 65. Jepit bebek
(Sumber : www.google.com)

4) Jepit hitam kecil

Kegunaan : untuk menjepit rambut



Gambar 66. Jepit hitam kecil
(Sumber : www.google.com)

5) Jepit hitam besar

Untuk menjepit rambut.



Gambar 67. Jepit hitam besar
(Sumber : www.google.com)

6) Harnal besar

Kegunaan : untuk menguatkan penataan rambut



Gambar 68. Harnal besar
(Sumber : www.google.com)

7) *Roll sheet*

Kegunaan : untuk menata rambut bagian poni



Gambar 69. *Roll shet*
(Sumber : www.google.com)

b. Kosmetik

1) *Hairspray*

Kegunaan : untuk menguatkan sanggul



Gambar 70. *Hair spray*
(Sumber : www.google.com)

c. Bahan

1) Karet

Kegunaan : untuk mengikat rambut



Gambar 71. Karet
(Sumber : www.google.com)

2) Hair nett

Kegunaan : untuk merapikan rambut



Gambar 72. Hair neet
(Sumber : www.google.com)

2) Cemara ukuran 100cm

Kegunaan : untuk membuat sanggul agar bisa berdiri dan kuat



Gambar 73. Cemara ukuran 100cm
(Sumber : www.google.com)

3) Lungsen keriting ukuran 100cm

Kegunaan : untuk menyambung rambut



Gambar 74. Lungsen keriting
(Sumber : www.google.com)

3. Proses penerapan rias wajah korektif

Pengkoreksian bentuk tata rias wajah tokoh *Jasmien* untuk rias panggung dimaksudkan agar wajah tokoh terlihat ideal. Pada alis berbentuk menurun, mata sipit, bibir yang terlalu oval dan hidung yang terlalu pendek.



Gambar 75. Wajah asli model
(Sumber: Rina Widyaningurm, 2012)

Berdasarkan kondisi wajah model diatas, cara mengkoreksi tata rias wajah yaitu sebagai berikut:

- a) Jika alis menurun, untuk memperbaikinya rambut-rambut ujung alis yang menurun dicabuti, dan bentuk ujung alis yang sempurna digambar dengan pensil alis.
- b) Koreksi mata sipit dan turun, cara mengkoreksinya yaitu aplikasikan memakai scot pada kelopak mata, menempelkannya agak sedikit naik supaya mata terlihat naik. Pemakaian *eye liner* warna putih pada bagian dalam mata bawah setelah itu dibingkai menggunakan *eyelinear* hitam secara total pada bagian mata agar mata terlihat besar.
- c) Koreksi bibir yang terlalu oval yaitu dengan cara membingkai bibir secara keseluruhan dengan menggunakan *lip liner* dan bagian atas bibir dibentuk cupido, kemudian mengaplikasikan lipstick.
- d) Koreksi hidung yang terlalu pendek yaitu dengan mengaplikasikan shading coklat tua di sepanjang kiri dan kanan batang hidung, beri *highlight* di sepanjang garis tengah tulang hidung.

4. Proses penerapan desain rias wajah

Test rias wajah dilakukan sebagai tahap untuk menguji coba desain yang dibuat, dan untuk mengetahui apakah konsep yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan atau belum.

a. Test Rias Wajah I

Pada test rias wajah I, *foundation* yang digunakan menggunakan Kryolan 4W. Warna bedak tabur dan padat yaitu kemerahan. Rias mata menggunakan *eyeshadow* warna hijau tua untuk kelopak mata, sudut mata menggunakan warna hitam, bagian pangkal mata menggunakan warna merah dan *haighligh* warna emas. *Eyelineer* bagian bawah diberi warna putih untuk bagian dalam mata dan bagian luar mata menggunakan warna hitam. Memakai bulu mata silang dan bulu mata fantasi panjang berwarna hitam. Membentuk alis dengan melengkung kecil semakin ke ujung semakin meruncing. *Shading* hidung dan pipi menggunakan *eyeshadow* warna coklat tua lalu dibaurkan. Perona pipi menggunakan warna merah. Warna *lipstick* yang digunakan yaitu merah.



Gambar 76. Test rias wajah I
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Saran yang harus diterapkan dalam pengaplikasian warna *foundation* masih terlalu terang, kurang kemerah-merahan. *Eyeshadow* warna hijau tua masih kurang sesuai, sudut mata warna hitam terlalu tebal sehingga kesannya terlihat *antagonist*. Alis yang diterapkan masih terlihat patah kurang halus dan kurang seimbang antara kanan dan kiri. Bulu mata yang digunakan terkesan *antagonist*. *Shading* pada pipi kurang tajam, dan penggunaan *blush on* kurang merah.

Perubahan pada warna *foundation* menggunakan warna coklat kemerahan dengan kosmetik Kryolan no.4W yang dicampur dengan menggunakan Dermacolor no.3W, sehingga warna *foundation* lebih terkesan kemerahan. Untuk pengaplikasian *eyeshadow* pada kelopak mata menggunakan warna hijau muda, bagian sudut mata penggunaan warna hitam tidak terlalu tebal lalu dicampur dengan warna coklat agar tidak terkesan terlalu *antagonist*. Tidak memakai bulumata fantasi hanya memakai 3 buah bulu mata palsu bentuk silang di tempel jadi satu sehingga terlihat menyatu. Alis yang diterapkan harus seimbang. Warna *shading* pipi dan *blushon* dipertajam.

b. Test Rias Wajah II

Pada test rias wajah II, *foundation* yang digunakan menggunakan Kryolan 4W dan dicampur dengan *foundation* Dermacolor No.3. Warna bedak tabur dan padat yaitu kemerahan. Rias mata menggunakan *eyeshadow* warna hijau muda pada bagian kelopak mata, sudut mata menggunakan warna hitam yang

pengaplikasiaanya tidak terlalu tebal dicampur dengan warna coklat, bagian pangkal mata menggunakan warna merah dan *haighlight* menggunakan warna emas. *Eyeline* bawah diberi warna putih pada bagian mata yang dalam, bagian luar mata menggunakan warna hitam. Memberi bulu mata palsu jenis silang sebanyak tiga ditempel menjadi satu. Mementuk alis dengan melengkung kecil semakin ke ujung semakin meruncing. *Shading* hidung dan pipi menggunakan *eyeshadow* warna coklat tua lalu dibaurkan. Perona pipi menggunakan warna merah.. Warna *lipstick* yang digunakan yaitu merah.



Gambar 77. Test rias wajah II
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Saran yang harus diterapkan dalam pengaplikasian warna *eyeshadow* bagian pangkal bawah alis dan sudut mata kurang terlihat jelas. Alis yang diterapkan masih tidak seimbang antara kanan dan kiri. Pengaplikasian *shading* pada pipi masih belum kelihatan. Penggunaan warna blush on masih kurang tajam. Pengaplikasian lipstick kurang tebal.

Perubahan yang harus diterapkan pada pengaplikasian warna *eye shadow* pada bagian pangkal bawah ujung alis dan sudut mata dipertajam. Bentuk alis yang diterapkan harus seimbang, halus dan

tidak terlihat patah. Pengaplikasian *shading* pipi dan *blush on* dipertebal. *Lipstik* dipertajam dan dibingkai menggunakan *lipliner* warna merah tua.

c. Test Rias Wajah III

Pada test rias wajah III, *foundation* yang digunakan menggunakan Kryolan 4W dan dicampur dengan *foundation* Dermacolor No.3. Warna bedak tabur dan padat yaitu kemerahan. Rias mata menggunakan *eyeshadow* warna hijau muda pada bagian kelopak mata, sudut mata menggunakan warna hitam dicampur coklat kemudian dibaurkan dengan warna hijau toska bagian pangkal mata menggunakan warna merah muda dan *highlight* menggunakan warna emas. *Eyeline* bawah diberi warna putih pada bagian dalam mata kemudian diaplikasikan *eyeliner* warna hitam pada bagian luar mata. Memberi bulu mata palsu atas dan bawah. Memberi alis dengan bentuk melengkung kecil meruncing. *Shading* hidung dan pipi menggunakan *eyeshadow* warna coklat tua lalu dibaurkan. Perona pipi menggunakan warna merah. *Lipliner* yang digunakan warna merah tua, *lipstick* yang digunakan warna merah.



Gambar 78. Test rias wajah III
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Saran yang harus diterapkan dalam pengaplikasian alis masih kurang seimbang. *Shading* pada pipi kurang tajam, warna *blush on* masih kurang merah. Bagian bawah mata masih terlihat gelap.

Perubahan yang harus diterapkan pada pengaplikasian alis lebih naik sedikit dan agak diperpanjang sedikit sesuai dengan bentuk wajah. Warna *shading* dan *blush on* dipertajam, memberikan bedak warna putih pada bagian bawah mata.

d. Test Rias Wajah IV

Pada test rias wajah IV, *foundation* yang digunakan menggunakan Kryolan 4W dan dicampur dengan *foundation* Dermacolor No.3. Warna bedak tabur dan padat yaitu kemerahan. Rias mata menggunakan *eyeshadow* warna hijau muda pada bagian kelopak mata, sudut mata menggunakan warna hitam dicampur coklat kemudian dibaurkan dengan warna hijau toska bagian pangkal mata menggunakan warna merah muda dan *highlight* menggunakan warna emas. *Eyeline* bawah diberi warna putih pada bagian dalam mata kemudian diaplikasikan *eyeline* warna hitam pada bagian luar mata. Memberi bulu mata palsu atas dan bawah. Memberi alis dengan bentuk melengkung kecil meruncing. *Shading* hidung dan pipi menggunakan *eyeshadow* warna coklat tua lalu dibaurkan. Perona pipi menggunakan warna merah, *lipliner* warna merah tua, *lipstick* yang digunakan warna merah.



Gambar 79. Test rias wajah IV
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Saran yang harus diterapkan *shading* pipi masih kurang tebal. Perubahan yang harus diterapkan pada penerapan *shading* pipi lebih dipertajam.

e. Test Rias Wajah V

Pada test rias wajah V, *foundation* yang digunakan menggunakan Kryolan 4W dan dicampur dengan *foundation* Dermacolor No.3, untuk *shading* menggunakan Kryolan NG 1. Warna bedak tabur dan padat yaitu kemerahan. Rias mata menggunakan *eyeshadow* warna hijau muda pada bagian kelopak mata, sudut mata menggunakan warna hitam dicampur coklat kemudian dibaurkan dengan warna hijau toska bagian pangkal mata menggunakan warna merah muda dan *highlight* menggunakan warna emas. *Eyeline*r bawah diberi warna putih pada bagian dalam mata kemudian diaplikasikan *eyeline*r warna hitam pada bagian luar mata. Memberi bulu mata palsu atas dan bawah. Memberi alis dengan bentuk melengkung kecil meruncing. *Shading* hidung dan pipi menggunakan *eyeshadow* warna coklat tua lalu dibaurkan. Perona pipi menggunakan warna merah. *Lipliner* warna merah tua, *lipstick* yang digunakan yaitu merah.



Gambar 80. Test rias wajah V
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Saran yang harus diterapkan *shading* pipi kurang tajam dan kurang memblenda. Perubahan yang diterapkan *shading* pipi dipertajam dan dibaurkan dengan *blush on*.

f. Test Rias Wajah VI

Pada test rias wajah VI, *foundation* yang digunakan menggunakan Kryolan 4W dan dicampur dengan *foundation* Dermacolor No.3. Warna bedak tabur dan padat yaitu kemerahan. Rias mata menggunakan *eyeshadow* warna hijau muda pada bagian kelopak mata, sudut mata menggunakan warna hitam dicampur coklat kemudian dibaurkan dengan warna hijau toska bagian pangkal mata menggunakan warna merah muda dan *highlight* menggunakan warna emas. *Eyeliners* bawah diberi warna putih pada bagian dalam mata kemudian diaplikasikan *eyeliner* warna hitam pada bagian luar mata. Memberi bulu mata palsu atas dan bawah. Memberi alis dengan bentuk melengkung kecil meruncing. *Shading* hidung dan pipi menggunakan *eyeshadow* warna coklat tua lalu dibaurkan. Perona pipi menggunakan warna merah. *Lipliner* warna merah tua, *lipstick* yang digunakan yaitu merah.



Gambar 81. Test rias wajah VI
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Saran yang harus diterapkan dalam penerapan bentuk alis masih kurang panjang sedikit. Perubahan yang harus diterapkan harus di perpanjang sedikit dan di sesuaikan antara kanan dan kiri.

5. Proses penerapan desain penataan rambut

a. Test styling I

Pada test styling I, membagi rambut menjadi 2 bagian depan dan bagian belakang. Bagian depan rambut di *roll shet* kemudian dikasih *hairspray*, bagian belakang rambut dibagi menjadi 2 bagian lagi antara kanan dan kiri. Rambut yang sudah dibagi masing-masing dikepang timbul dari bawah ke atas, kemudian rambut diikat dengan karet menjadi satu pada puncak kepala. Rambut yang sudah diikat ditutup dengan cemara kemudian diberi hairnet dan dijepit. Bagian ujung rambut disambung dengan rambut panjang yang sudah dikeriting, setelah selesai *roll shet* dilepas dan rambut ditata rapi disesuaikan dengan bentuk wajah.



Gambar 82. Test *styling* 1
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Saran bagian puncak kepala masih kurang berdiri tegak, bagian poni penataannya masih kurang tinggi blm sesuai dengan bagian puncak kepala, masih kurang rapi.

Penerapannya saat mengikat bagian puncak kepala dan saat memasang cemara lebih dikencangkan lagi, sedangkan bagian poni setelah roll shett dilepas rambut disasak terlebih dahulu baru ditata disesuaikan dengan bentuk wajah.

b. Test *styling* II

Pada test *styling* II, membagi rambut menjadi 2 bagian depan dan bagian belakang. Bagian depan rambut di *roll shet* kemudian dikasih *hairspray*, bagian belakang rambut dibagi menjadi 2 bagian lagi antara kanan dan kiri. Rambut yang sudah dibagi masing-masing dikepang timbul dari bawah ke atas, kemudian rambut diikat dengan karet menjadi satu pada puncak kepala. Rambut yang sudah diikat ditutup dengan cemara kemudian diberi hairnet dan dijepit. Bagian ujung rambut disambung dengan rambut panjang yang sudah dikeriting, setelah selesai roll shet dilepas dan rambut disasak ditata rapi disesuaikan dengan bentuk wajah.



Gambar 83. Test styling II
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Saran bagian puncak kepala saat memasang cemara masih kurang kencang, sehingga rambut masih belum bisa berdiri tegak. Bagian poni masih belum rapi.

Penerapannya saat memasang cemara lebih dikencangkan lagi supaya rambut bagian puncak kepala bisa berdiri tegak, bagian poni penataannya dirapikan lagi disesuaikan dengan bentuk wajah.

c. Test styling III

Pada test styling III, membagi rambut menjadi 2 bagian depan dan bagian belakang. Bagian depan rambut di *roll shet* kemudian dikasih *hairspray*, bagian belakang rambut dibagi menjadi 2 bagian lagi antara kanan dan kiri. Rambut yang sudah dibagi masing-masing dikepang timbul dari bawah ke atas, kemudian rambut diikat dengan karet menjadi satu pada puncak kepala. Rambut yang sudah diikat ditutup dengan cemara kemudian diberi hairnet dan dijepit. Bagian ujung rambut disambung dengan rambut panjang yang sudah dikeriting, setelah selesai roll shet dilepas dan rambut disasak ditata rapi disesuaikan dengan bentuk wajah.



Gambar 84. Test styling III
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Saran rambut bagian puncak kepala masih kurang berdiri tegak, bagain poni masih kurang rapi dan belum simetris antara kanan dsn kiri.

Penerapannya rambut bagian puncak kepala supaya bisa berdiri tegak dibuat desain baru yaitu dengan mengannyam lunseng warna merah, hijau dan emas dengan menggunakan striming supaya rambut bisa berdiri tegak. Bagian penataan poni sasaknya lebih dimatangkan sehingga rambut bisa rapi.

d. Test styling IV

Pada test styling III, membagi rambut menjadi 2 bagian depan dan bagian belakang. Bagian depan rambut di *roll shet* kemudian dikasih *hairspray*, bagian belakang rambut dibagi menjadi 2 bagian lagi antara kanan dan kiri. Rambut yang sudah dibagi masing-masing dikepang timbul dari bawah ke atas, kemudian rambut diikat dengan karet menjadi satu pada puncak kepala. Rambut yang sudah diikat ditutup dengan cemara , diberi hairnet, dijepit kemudian dipasang lunsen warna merah, hijau dan emas yang terbuat dari striming. Bagian

ujung rambut disambung dengan rambut panjang yang sudah dikeriting, setelah selesai roll shet dilepas dan rambut disasak ditata rapi disesuaikan dengan bentuk wajah.



Gambar 85. Test styling IV
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

Saran bagian puncak kepala sudah bisa berdiri tegak, hanya bentuknya agak diperkecil lagi disesuaikan dengan bentuk wajah. Bagian poni masih kurang rapi.

Penerapannya bentuk lunseng yang sudah dianyam diperkecil lagi dan disesuaikan dengan bentuk wajah. Poni dirapikan lagi setelah ditata diberi take off supaya rambut bisa rapi dan kuat.

B. Hasil dan pengembangan tata rias tokoh *Jasmien*

1. Hasil pengembangan rias wajah keseluruhan

Rias yang diterapkan pada tokoh *Jasmine* adalah rias panggung yang cantik dan anggun. Dimana pemakain warna yang tegas dan tajam diperlukan untuk memperkuat karakter yang ingin ditampilkan, penggunaan warna itu sendiri lebih dominan coklat tua dan merah. Penggunaan kosmetik disesuaikan dengan karakter yang ingin ditampilkan pada kostum, setting panggung dan *lighting*. Hal ini agar pada saat tampil

dipanggung tata rias akan terlihat sempurna sehingga karakter yang ingin ditampilkan terwujud.

Rias wajah pada tokoh *Jasmine* menggunakan *foundation* atau alas bedak yang *waterproof*. Warna yang digunakan menggunakan Kryolan 4W dan dicampur dengan *foundation* Dermacolor No.3. Warna bedak tabur dan bedak padat yaitu kemerahan. Sehingga kulit wajah tampak natural tidak seperti topeng, bagian kelopak mata menggunakan *eye shadow* warna hijau muda, hitam di campur coklat tua, hijau toska, merah muda dan emas di campur dengan putih. Alis dibuat kecil dan meruncing sehingga mampu mendukung karakter yang cantik dan anggun. *Shading* hidung warna coklat tua, menggunakan bulu mata atas dan bawah agar mata terlihat tajam. Pemakaian *shading* pipi warna coklat tua dan *blush on* warna merah. Garis-garis wajah di buat tegas dan tajam. Pemakaian *eyeliner* pada garis mata bagian dalam menggunakan warna putih kemudian bagian luar mata menggunakan *eyeliner* warna hitam dan pada bibir dibuat garis bibir yang tajam dengan lipstick warna merah tua dan diisi menggunakan *lipliner* warna merah tua dan *lipstik* warna merah.



Gambar 86. Hasil rias wajah panggung tokoh *Jasmine*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

a. Hasil pengembangan rias mata.

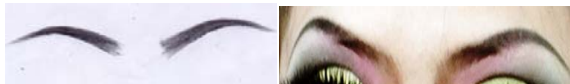
Mengoreksi mata pada tokoh *Jasmine* agar terlihat cantik dan anggun pada bagian kelopak mata bawah menggunakan *eyeshadow* warna hijau muda, sudut mata menggunakan warna hitam dicampur coklat tua dibaurkan dengan hijau tosca, bagian bawah pangkal alis menggunakan warna merah muda, *highlight* menggunakan warna emas dicampur dengan putih.



Gambar 87. Hasil riasan mata tokoh *Jasmine*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

b. Hasil pengembangan rias alis

Alis yang menurun agar terlihat cantik dan anggun sehingga pengaplikasiannya alis dibentuk kecil dan meruncing semakin ke ujung semakin menipis disesuaikan bentuknya antara kanan dan kiri supaya seimbang dan lebih terlihat sempurna. Alis dibentuk menggunakan pensil alis warna hitam supaya dilihat dari jarak penonton 20 meter dapat terlihat..

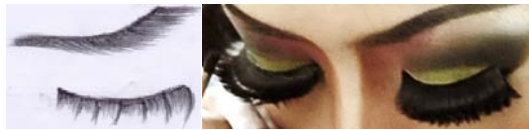


Gambar 88. Hasil alis tokoh *Jasmien*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

c. Hasil pengembangan pemasangan bulu mata

Untuk mata kecil dan menurun supaya lebih terlihat naik dan tajam menggunakan bulumata dua jenis, bulu mata yang helaian bulu

rapat dan panjang agar mata terlihat natural dan juga menggunakan bulu mata dengan helaian bulu yang panjang dan tipis untuk memberi kesan mata terlihat panjang dan memakai bulu mata bawah juga agar terlihat lebih tajam.



Gambar 89. Hasil bulu mata tokoh *Jasmine*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

d. Hasil pengembangan pembuatan *eyeliner*

Pada bagian mata agar terlihat lebih sempurna sesuai dengan karakter pada tokoh *Jasmine* yang lemah lembut, anggun sebagai putri raja maka pengaplikasian *eyeliner* yang digoreskan pada sudut dalam mata menggunakan *eyeliner* warna putih untuk memberi kesan mata lebih besar, lalu menggunakan *eyeliner* warna hitam untuk membingkai mata secara total goresan yang dibuat tegas dan merata, sehingga mata lebih terlihat besar.



Gambar 90. Hasil *eyeliner* tokoh *Jasmine*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

e. Hasil pengembangan hidung

Bentuk hidung pada tokoh *Jasmine* yang sesungguhnya berbentuk kecil mungil, pengaplikasiannya untuk bagian sisi kanan dan kiri diberi *shading* warna coklat dan tegas dari pangkal hingga

ujung hidung semakin meruncing membaur halus. Pada bagian atas hidungnya diberikan *tint* untuk menonjolkan bagian tulang hidung agar terkesan lebih mancung dan sempurna sesuai dengan karakter *Jasmine* yang sesungguhnya.



Gambar 91. Hasil hidung tokoh *Jasmine*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

f. Hasil dan pengembangan rias pipi (Blush on)

Hasil rias pipi yang diterapkan sudah sesuai dengan disain, yaitu menggunakan warna coklat tua dan merah dengan diterapkan goresan mendatar sehingga wajah terlihat lebih oval. Warna coklat tua diterapkan pada daerah bawah tulang pipi agar terlihat lebih tirus dan warna merah diterapkan pada bagian tulang pipi.



Gambar 92. Hasil rias pipi tokoh *Jasmine*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

g. Hasil pengembangan rias bibir

Mengoreksi bentuk bibir mungil agar terlihat lebih sempurna Bingkai bibir pada bagian atas dan bawah menggunakan *lip liner*

warna merah tua dengan bentuk yang sempurna, kemudian diisi menggunakan lipstik warna merah.



Gambar 93. Hasil bibir tokoh *Jasmine*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

2. Hasil Pengembangan Penataan Rambut

Penataan rambut pada tokoh *Jasmine* menggunakan penataan puncak yaitu membagi rambut menjadi 2 bagian depan dan bagian belakang. Bagian depan rambut di *roll shet* kemudian disemprotkan *hairspray*, bagian belakang rambut dibagi menjadi 2 bagian lagi antara kanan dan kiri. Rambut yang sudah dibagi masing-masing dikepang timbul dari bawah ke atas, kemudian rambut diikat dengan karet menjadi satu pada puncak kepala. Rambut yang sudah diikat ditutup dengan cemara , diberi hairnet, dijepit kemudian dipasang lungsen warna merah, hijau dan emas yang terbuat dari *striming* dan sesuai dengan warna kostum yang digunakan, Agar tidak terkesan sepi dan lebih terlihat sesuai dengan karakter tokoh *Jasmine* sebagai putri raja. Bagian ujung rambut disambung dengan rambut panjang yang sudah dikeriting supaya terlihat anggun. Setelah selesai di *roll shet* dilepas dan rambut disasak ditata rapi disesuaikan dengan bentuk wajah. Untuk menambah kesan sebagai tokoh *Jasmine* sebagai putri raja ditambahkan asesoris pada bagian dahi yang berwarna emas, *Jamine* lebih terlihat menyala dengan pemakaian asesories

pada dahi, sehingga asesories pada dahi dapat mendukung karakter yang ingin ditampilkan pada tokoh *Jasmine*.



Gambar 94. Hasil penataan rambut tampak depan.
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)



Gambar 95. Hasil penataan rambut tampak samping.
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)



Gambar 96. Hasil penataan rambut tampak belakang
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

3. Hasil pengembangan *body painting*

Setelah melalui test *body painting*, dan sampai pembuatan *body painting* pada akhirnya diperoleh hasil *body painting* yang mampu

mendukung karakter yang akan ditampilkan. Hasil *body painting* pada tokoh *Jasmine* dibuat menggunakan henna. *Body painting* pada bagian tangan dengan motif timur tengah dikombinasi dengan ornamen-ornamen timur tengah yang memiliki identitas sebagai seorang putri raja, sehingga orang yang melihatnya segera mengenalinya bahwa tokoh yang ditampilkan adalah tokoh *Jasmine*.



Gambar 97. Hasil *body painting* tokoh *Jasmine*
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

4. Hasil Pengembangan Kostum

a. Hasil pengembangan kostum secara keseluruhan

Kostum yang digunakan oleh tokoh *Jasmine* terinspirasi oleh kostum Putri *Jasmine* tetapi pembuatannya dibuat lebih modern. Jubah panjang berwarna merah hati, atasan (*blus*) tanpa lengan warna hijau kombinasi merah, *bastier* warna emas dan celana berkerut warna hijau kombinasi emas. Agar kostum menjadi *glamour* dan bermutu tinggi maka dilengkapi dengan hiasan kostum, hiasan yang digunakan adalah manik-manik, kristal, dan permata. Menggunakan cadar dan sepatu warna emas melambangkan kemewahan dan kekayaan sehingga lebih menguatkan karakter tokoh *Jasmine*.



Gambar 98. Hasil kostum secara keseluruhan
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

5. Hasil Pengembangan Asesoris

Asesoris yang dipergunakan oleh tokoh *Jasmine* yaitu Asesoris pada bagian dahi, bagian telinga (anting), pada bagian tangan dengan warna emas dan terdapat batu permata warna merah dan hijau, yang menimbulkan kehangatan, cinta, kebahagiaan.



Gambar 99. Hasil asesoris pada bagian dahi.
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)



Gambar 100. Hasil asesories pada bagian telinga (anting)
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)



Gambar 101. Hasil asesories pada bagian tangan
(Sumber : Rina Widyaningrum, 2012)

C. Pembahasan Hasil Pengembangan Tokoh *Jasmien*

1. Pembahasan hasil pengembangan keseluruhan

Hasil tata rias wajah tokoh *Jasmine* tidak terlihat pucat saat dipanggung karena menggunakan *Foundation* kemerahan dan bedak tabur coklat kemerahan. Untuk warna riasan yang terlihat dari jarak penonton 20 meter didukung oleh tata cahaya (*lighting* warna merah dan biru) yang terlihat tegas hanya pada bagian mata, sebab pada bagian hidung, pipi dan bibir tertutup oleh cadar.

a. Pembahasan hasil rias mata

Hasil tata rias mata pada tokoh *Jasmine* terlihat jelas pada saat dipanggung pengaplikasian warna *eye shadow* yang sesuai

dengan pengaplikasian *eye liner* warna putih dan warna hitam sehingga mata lebih terlihat tegas meskipun kondisi mata model yang sebenarnya sipit.

b. Pembahasan hasil rias alis

Hasil rias alis pada tokoh *Jasmine* terlihat jelas pada saat dipanggung karena dibentuk menggunakan pensil alis warna hitam, sehingga dari jarak penonton dapat terlihat. Alis karakter tokoh *Jasmien* sangat terlihat *protagonist* pada saat dipanggung dan terlihat dari jarak penonton dekat maupun jauh.

c. Pembahasan hasil rias bulumata

Pemasangan bulu mata atas dan bawah tepat sehingga terlihat natural dan tidak berat dimata dengan jarak penonton 20 meter saat penampilan diatas panggung.

d. Pembahasan hasil pengembangan *eye liner*

Rias mata tokoh *Jasmine* tidak terlihat sipit saat dipanggung karena pengaplikasian *eye liner* menggunakan warna putih dan hitam sehingga mata lebih terlihat besar dan tajam.

e. Pembahasan hasil pengembangan rias hidung

Hasil *shading* hidung sama dengan desain, yaitu pengaplikasian warna dan goresan sesuai sehingga saat dipanggung hidung model terlihat mancung.

f. Pembahasan hasil pengembangan rias pipi (blush on)

Rias pipi tokoh *Jasmine* sudah sesuai dengan desain menggunakan warna coklat tua dan merah yang jelas, dan terlihat lebih tirus karena penambahan *shading* pipi yang tajam sehingga kesan tirus pada bagian pipi bisa terlihat. Perona pipi diaplikasikan mendatar sehingga wajah model terlihat lebih oval. Tetapi saat dipanggung tidak begitu jelas karena tertutup oleh cadar.

g. Pembahasan hasil pengembangan rias bibir

Hasil warna bibir sama dengan desain rias bibir, yaitu warna merah. Bibir model terlihat ideal karena pengkoreksian. Tetapi saat tampil diatas panggung dilihat dari jarak penonton 20 meter bibir tokoh *Jasmine* kurang terlihat tegas karena tertutup oleh cadar.

2. Pembahasan hasil pengembangan penataan rambut

Hasil penataan rambut tidak mengalami perubahan dari disain penataan rambut. Bentuknya simetris, sehingga sesuai dengan bentuk tubuh model. Pada saat dipanggung tokoh *Jasmine* pada penataan rambutnya tidak mengganggu gerak tari pemain dan sesuai karakter tokoh *Jasmine*.

3. Pembahasan hasil pengembangan *body painting*

Hasil *body painting* mengalami perubahan dari desain sedikit ditambah goresan-goresan motif garis lengkung, bentuknya lebih panjang karena menyesuaikan dengan bentuk dan besarnya tangan pada model.

Sehingga saat pentas *body painting* pada tangan tokoh *Jasmien* bisa terlihat oleh penonton dengan jarak 20 meter.

4. Pembahasan hasil pengembangan kostum

Berdasarkan proses rancangan kostum sesuai dengan sumber ide, kostum dihasilkan sesuai dengan konsep rancangan. Kostum tokoh *Jasmien* terdiri dari jubah panjang, atasan (*blus*) tanpa lengan, *bastier*, celana berkeru, pemakaian cadar dan sepatu. Pada saat dipanggung kostum tokoh *Jasmien* tidak mengganggu gerak pemain dan warna yang ditampilkan pada kostum sesuai secara keseluruhan.

5. Pembahasan hasil pengembangan asesories

Berdasarkan proses rancangan asesories sesuai dengan sumber ide, asesories yang dihasilkan sesuai dengan konsep rancangan. Aseories tokoh *Jasmien* terdiri dari asesories pada dahi, aseosries pada telinga (anting), asesories pada tangan. Pada saat di panggung asesories - asesories tersebut sangat nyaman dan tidak mengganggu gerak pemain, warnanya serasi dan sesuai dengan kostum yang digunakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan tentang Proyek Akhir yang berjudul Rias Wajah Panggung pada Tokoh *Jasmine* dalam cerita Aladin di pertunjukan Tata Rias *Fairy Tales Of Fantasi*, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil Rancangan

a. Rancangan Tata Rias Wajah

Setelah menerapkan ide rancangan pada tokoh *Jasmine* terdapat beberapa rancangan disain rias wajah yang kurang terlihat khususnya bagian tulang pipi dan bibir karena tertutup oleh cadar.

b. Rancangan Penataan Rambut

Pada rancangan penataan rambut tokoh *Jasmine* yang bersumber ide pada Mulan Jameela dengan rambut diikat tinggi pada bagian puncak kepala dan bagian depan / poni di tata dengan menggunakan *roll set* sehingga dapat bervolume, dapat diterapkan sesuai dengan rancangan penataan rambut.

c. Rancangan *Body Painting*

Rancangan *body painting* yang bersumber ide pada motif lukisan timur tengah untuk lebih mendukung karakter tokoh *Jasmine* dan sebagai ciri khas cerita dari timur tengah.

2. Kesimpulan Hasil Penerapan

a. Hasil Penerapan Tata Rias Wajah

Dari hasil tata rias wajah pada tokoh *Jasmine* menggunakan jenis tata rias wajah panggung dengan lebih memperhatikan ketegasan setiap bagian – bagian wajah karena rias wajah panggung yang dilihat dari jarak jauh. Warna *eyeshadow* hijau yang diaplikasikan pada kelopak mata melambangkan kepercayaan, kesegaran kehidupan dan harapan. Untuk sudut mata menggunakan warna hitam yang dicampur coklat tua untuk mempertegas mata dibaurkan dengan warna hijau toska, warna *eyeshadow* emas yang melambangkan kemewahan, kekayaan yang digunakan untuk *highlight* mewakili karakter tokoh *Jasmine* sebagai putri raja yang hidupnya serba mewah. *Eyelinier* warna hitam diaplikasikan pada bingkai mata agar riasan mata lebih tajam dan tegas. Bagian dalam mata menggunakan *eyelinier* warna putih agar mata kelihatan besar tidak sipit. Pengaplikasian *shading* pada hidung dan tulang pipi menggunakan warna coklat tua dan *blush on* menggunakan warna merah agar pipi lebih terlihat tirus. Mengoreksi bentuk bibir dengan membentuk cupido bibir agar bibir terkesan ideal dan menggunakan *lipstik* warna merah sirih. Jadi rancangan tata rias wajah dapat diaplikasikan pada tokoh *Jasmine* sesuai dengan rancangan disain rias wajah.

b. Hasil penerapan penataan rambut

Penerapan penataan rambut untuk tokoh *Jasmine* yang sesuai dengan karakter tokoh *Jasmine* adalah penataan puncak yang berkesan mewah, anggun mewakili tokoh karakter *Jasmine*. Pada penerapannya sudah sesuai dengan ide rancangan. Rambut asli tokoh *Jasmine* yang terlalu kaku sedikit menyusahkan dalam penataan. Untuk itu sebelum ditata terlebih dahulu rambut di pratata dengan *roll sett* agar penataan rambut lebih mudah.

c. Hasil Penerapan *Body Painting*

Penerapan *body painting* pada tokoh *Jasmine* yang diaplikasikan pada tangan yang bersumber ide pada motif lukisan timur tengah dapat diaplikasikan pada pemeran tokoh *Jasmine* sesuai dengan rancangan.

3. Kesimpulan Tokoh dalam cerita

Untuk pemeran tokoh *Jasmine* dapat berakting sesuai dengan karakter dari tokoh *Jasmine* dan naskah cerita, pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* yang di laksanakan pada 17 maret 2012 bertempat di Taman Budaya Yogyakarta (TBY) pada jam 14.00 dapat berjalan dengan lancar karena kerjasama talent yang baik.

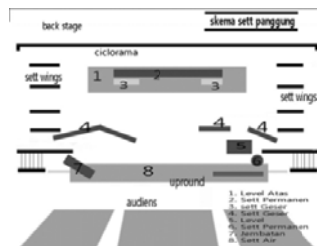
B. Saran

1. Hal yang perlu diperhatikan dalam mendisain dan menerapkan tata rias wajah, penataan rambut dan *body painting* dalam sebuah pertunjukan yaitu:

- a. Sebelum menentukan rias wajah harus mengetahui karakter tokoh yang dibawakan.
- b. Perlu adanya pemahaman yang mendalam dan analisa terhadap objek yang akan dibuat. Sehingga akan mempermudah tata rias wajah panggung di dalam pagelaran *Fairy Tales Of Fantasi*.
- c. Sebelum melakukan rias wajah sebaiknya melakukan rancangan rias wajah.
- d. Sebelum melakukan tata rias wajah sebaiknya dilakukan koreksi pada bagian wajah untuk menghasilkan riasan wajah yang sempurna, yaitu : wajah, mata, alis, hidung, dan bibir.
- e. Penataan rambut disesuaikan dengan karakter dan harus memiliki konsep yang matang dengan memperhatikan setiap detail tampilan keseluruhan.
- f. *Body painting* sebaiknya dilakukan satu hari sebelum pentas, untuk kosmetik warna hitam pengaplikasiannya tipis dan kental, agar setelah pentas mudah dihilangkan. Solusi untuk menghilangkan kosmetik *body painting* menggunakan jeruk nipis, minyak kayu putih, atau obat keriting dan digosokkan pada bagian *body painting*, serta dibilas dengan sabun sampai bersih.
- g. Pembuatan kostum harus sesuai dengan tema yang diusung, agar tampilan keseluruhan dapat serasi dan harmoni.
- h. Mendisain tata rias wajah dan penataan rambut perlu memperhatikan faktor pendukung, yaitu : tata pentas yang dapat mempengaruhi hasil

akhir, jarak pandang penonton yang jauh membuat riasan harus tegas sehingga tidak terlihat datar ketika *lighting* menerpa. Musik yang digunakan juga berpengaruh pada penataan rambut, dengan tempoyang cepat maka gerak penari menjadi lincah sehingga penataan harus diperhatikan dan disesuaikan.

- i. Perlu dilakukan perencanaan sebagai panduan untuk memberi gambaran membuat suatu karya yang akan dibuat.
2. Setelah terlaksananya pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasi* ada beberapa saran agar menjadi evaluasi sehingga menjadi pembelajaran bersama untuk menjadi lebih baik lagi.
 - a. Diperlukan kerjasama yang baik secara keseluruhan mahasiswa dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasi* dan setiap kelompok dongeng untuk mencapai keberhasilan bersama.
 - b. Perlunya mendengarkan ide dan pendapat dari mahasiswa lain untuk dapat mengembangkan garapan tokoh.
 - c. Koordinasi dan komunikasi yang baik antar mahasiswa dalam susunan kepanitiaan merupakan salah satu kesuksesan dalam terselenggaranya pagelaran.



LAMPIRAN I

PENAMPILAN TOKOH JASMIEN DALAM DONGENG ALADIN PADA SAAT DIPANGGUNG



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Trianto. (2006). *Bahasa Indonesia Tingkat SMP*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Irwan H Prasetyo.(2010). *Tata Pentas dan Tata Panggung*. Jakarta : PT. Gramedia
- Dini Pandia. (2011).*Disney's Aladin*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Triyanto. (2011). *Aneka Aksesoris Dari Tanah Liat*. Yogyakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Sri Widarwati. (2000). *Disain Busana I*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Tidak diterbitkan.
- . (2000). *Disain Busana II*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Tidak diterbitkan
- Hary suhersono. (2005). *Desain dan Bordir*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: YAPEMDO.
- Wien Pudji Priyanto. (2004). *Tata Teknik Pentas*. Fakultas bahasa dan Seni. UNY. Tidak diterbitkan.
- Sulasmi darmaprawira W. A. (1986)Warna Teori dan kreatifitas penggunaannya. Bandung : ITB
- Asi Tritanti. (2007). *Modul Tata Rias Wajah Dasar*. Yogyakarta: PT. BB UNY.
- . (2007). *Modul Tata Rias Wajah Khusus*. Yogyakarta: PT. BB UNY.
- Achmad Halnadi. (1999). *Fashion*. Bandung: ITB.
- Herny Kusantati. dkk. (2008). *Tata Kecantikan Kulit Untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Kusuma Dewi. et.al. (2011). *Pengetahuan dan Seni Tata Rambut Modern*. Jakarta: Meutya Cipta Sarana.
- Nelly Hakim. Dkk. (19990. *Tata Kecantikan Kulit Tingkat Terampil*. Jakarta: PT. Carina Indah Utama.
- Pramana Padmodarmaya. (1988). *Tata dan teknik pentas*. Jakarta: Erlangga.
- Umi Chulsum. S.Pd. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: PT. Gramedia Press.

Widjiningsih. (1982). *Disain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: Institute Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Vincent J.R Kehoe. (1992). *Teknik Make-Up Profesional untuk Film, Televisi dan Panggung*. MMTC.

Puspitha Martha International Beauty School. (2002). *Basic Personal Make- up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka

Eko santoso. (2008). *Seni teater*. Jakarta dikemenjur.

[Http://www.aladdincentral.org/clipart/jasmien2-\(5/01/2012/\)](http://www.aladdincentral.org/clipart/jasmien2-(5/01/2012/))

[Http://www.google.co.id/imgres the return of henna timur tengah\(6/01/2012\)](http://www.google.co.id/imgres the return of henna timur tengah(6/01/2012))

[Http://teaterku.wordpress.com.tata-panggung\(10/01/2012\)](http://teaterku.wordpress.com.tata-panggung(10/01/2012))